БОНУС 2 плаката: GTA3 и WarCraft III

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 9 (53), СЕПТЕМВРИ 2002

без CD: 1.90 лв; с 2 CD: 3.90 лв

No One Lives Forever 2
A Spy In H.A.R.M.'s Way

Aliens vs. Predator 2
Primal Hunt

- Age of Mythology
- The Thing
- Celtic Kings
- America's Army: Operations
- Jedi Outcast MODs

PlayStation2

The Lord of The Rings: The Two Towers

ИНТЕРНЕТ
Шпиономанска истерия

ХАРДУЕР
nForce2 – втори опит с не по-малко претенции

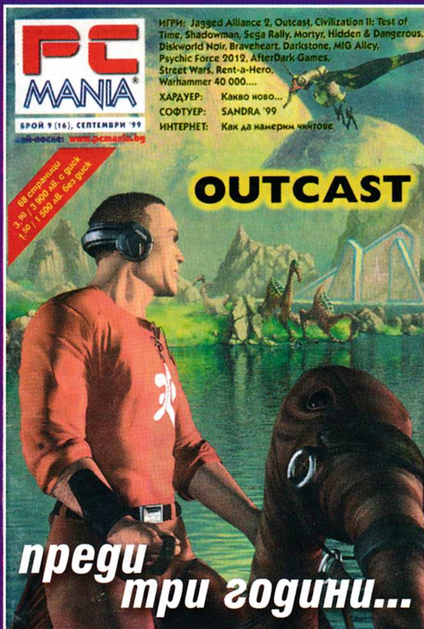
LIFESTYLE
Лятна джаджа селекция



СЪДЪРЖАНИЕ

брой 9 (53), септември 2002





Една голяма част от времето си журналистите прекарват в гадаене. Ще има ли нов Mortal Kombat и Duke Nukem Forever? Да, със сигурност. Кипи усилена работа и дори има няколко феноменални скрийншота, които отговарят на ред много важни въпроси. Отлагането върви и не чак толкова на едро – този месец научаваме за проблеми с PC версията на Lord of the Rings, ColinMcRae Rally 3 и CS: Condition Zero.

Точно преди три години я имаше и следната поучителна случка. Electronic Arts и Microsoft направиха масова акция в няколко държави едновременно и заловиха членове известната кракерска група Paradigm. Няколко дни по-късно хора от групата пуснаха в интернет пиратската версия на отлаганата по-различни причини игра Drakan. Така е понякога с чакането.

И рубриката с новини преди три години отново беше посветена основно на бъдещето. Или както отговаря българският писател Богомил Райнов на въпрос какви са перспективите: "С перспективите сме много добре, както винаги". Ето сега например, три години по-късно, отново излиза Jagget Alliance 2, заедно с духовито озаглавения си експанжън Unfinished Business. След президента Джордж Буш, син на президента Джордж Буш, нищо не може да стресне обръгналия на deja vu масов човек, потребител и гласоподавател в най-демократичната държава, за когото всъщност най-вече се правят игрите. А нас да не би да може?

Петър Табов

EDITORIAL



Wanna be a freelancer?

Обожавам космическите симулатори. Боготворя ги, не само защото съм закърмен с научно-фантастични романи и филми от типа на Star Wars. Просто при тях всичките брътвежи за така наречения "перфектен реализъм" са малко неуместни. И за какъв реализъм бихме могли да говорим, когато става дума за sci-fi, тоест за фикция. А може би трябва да пресъздадем едно към едно полетния модел при нулева гравитация на совалката "Челинджър" (преди да гръмне)...? Така че майната му на реализма, той е твърде тривиален (понякога дори досаден) и предназначен предимно за хора, лишени от въображение. За жалост все по-малко геймъри мислят като мен.

Но стига, кротко – сълзите са неуместни. Космическата фикция не е съвсем мъртва и доказателството идва от едно доста странно място, а именно от... Microsoft. Геймърският гигант и по-специално неговото подразделение Digital Anvil се готви да възроди толкова любимия ми жанр на космическите симулатори и то по един страхотен начин. Става дума за проекта Freelancer. Уникалното нещо при тази игра е геймплея в стил Privateer (леле-е-е, колко безсънни нощи съм прекарал с нея!), който ви позволява безпрепятствено да се мотаете със своя космически кораб из няколко десетки звездни системи и в общи линии да правите каквото си пожелаете – както добрини, така и злини.

Лошото нещо при тази игра е, че излизането ѝ постоянно е обвито в мъгла. За Freelancer се говори от твърде дълго време, но никой не я беше виждал. Допреди няколко седмици. Тазгодишната геймърска конференция Gen Con, която се провежда в Милуоки, се превърна в своеобразната неофициална премиера на този така дълго чакан космически симулатор. За първи път геймърското братство получи възможност да се наслади на Freelancer в действие. Добрата новина за старите фенове на космическата симулация е, че играта ще може да се управлява с джойстик, а не само с клавиатура и мишка (по подобие на 3D-шутърите), както се твърдеше в някои първоначални информации.

Главният герой ще започва своята кариера като космически пилот-наемник в малката космическа система Liberty. В хода на играта той ще трябва да изпълни 13 задължителни мисии, които са свързани със сюжета на играта. Сюжетът обаче ще се развива абсолютно нелинейно и неговото развитие ще бъде повлияно от действията на героя и от това към коя от всичките враждуващи фракции ще гравитира. А те ще бъдат доста – свободни търговци, пирати, полицейски сили и много други. В зависимост от своя избор героят ще може да си общува с някои NPC-та (а с други – не) и да получава определен тип допълнителни задачи. В хода на играта, по подобие на добрия стар Privateer, ще можете да бродите из 46 необятни звездни системи, да оборудвате космически кораб по свой образ и подобие и да се отдадете на тотално нелинеен геймплей.

А, щях да забравя още нещо – Freelancer се прави от Крис Робъртс, който е известен като бащата на серията Wing Commander. Така че приемствеността е гарантирана.

Момчил Милев

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

WAITNIG...

Проблеми около "Властелина на пръстените"

По мрежата се пръснаха всякакви слухове, според които проектът за създаване на игри по Lord of the Rings е под въпрос. Истинска буря обаче се разрази след съобщение на IGN.com, според което PC-версията на Lord of the Rings: Two Towers наистина е отложена. Причина за това били програмистите от Ritual Entertainment, които осъзнали, че е невъзможно играта да бъде завършена до премиерата на втория филм по темата.
По предварителни планове Lord of the Rings: The Two Towers трябваше да се появи заедно с втория филм през есента на тази година.

Colin McRae Rally 3 за PC е отложена

Оказа се, че третата част на суперреалистичния автосимулатор Colin McRae ще се появи за PC чак през 2003 г. вместо предварително обявения срок за края на тази година. Това съобщение бе разпространено от Codemasters няколко седмици след като те обявиха возилата, които ще бъдат включени в играта.
За радост на всички конзолни фенове обаче Colin McRae Rally 3 ще се появи за PlayStation2 и XBox още през ноември тази година.
Единственото, което ни остава засега, е да чакаме и да проклинаме наум...

C-S: Condition Zero – пак замотана

За най-голямо разочарование на всички върли фенове на Counter-Strike очакваното с нетърпение продължение CS: Condition Zero вероятно също няма да излезе до Коледа. Това не е просто спекулация, а почти потвърдена информация, тъй като онлайн-магазините EB Games и GameStop вече отложиха заглавието за първото тримесечие на 2003 г. Засега разпространителите от Sierra мълчат и не обявяват официална информация по темата.
Според смелите първоначални амбиции CS: Condition Zero трябваше да се появи тази пролет, но по-късно бе отложена за есента на 2002 г.

BUSINESS



Take-Two си купиха "лаещо куче"

Този месец геймърската индустрия стана свидетел на още една трансформация, а именно, че Take-Two Interactive закупи фирмата Barking Dog Studios (Лаещо куче). Геймстудиото създаде игри като Homeworld: Cataclysm, наскоро издадената Global Operations и бета 5 на Counter-Strike. Новата придобивка на Take-Two ще бъде преименувана на Rockstar Vancouver и ще работи над ново заглавие, което се пази в тайна.

Vivendi Universal продава Blizzard и Sierra ?

Мегакорпорацията Vivendi Universal се кани да продаде своето подразделение за компютърни игри, включващо Blizzard Entertainment, Sierra Interactive и Universal Interactive, съобщава авторитетния икономически всекидневник Wall Street Journal. Като цена на потенциалната сделка се споменава сумата от 1.94 милиарда долара. Според Wall Street Journal продажбата ще трябва да покрие поне част от загубите на Vivendi, заради които изпълнителният директор на корпорацията подаде оставка преди месец. Засега липсва официалнен коментар по въпроса.
На пук на слуховете за продажба обаче последното отроче на Blizzard – Warcraft III: Reign of Chaos продължава своя победоносен марш из гейм-класациите по продажби, помитайки безмилостно своите конкуренти.

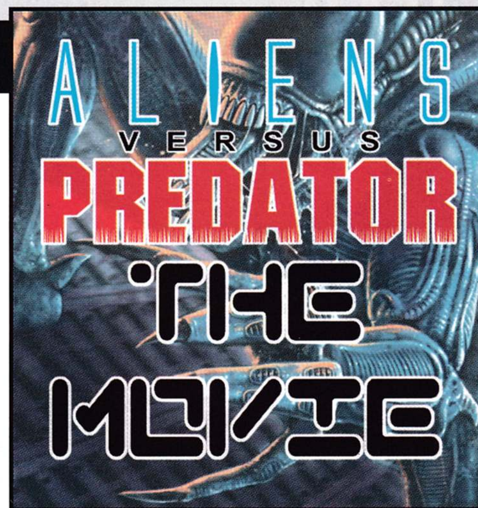
GAME TO A MOVIE

Wolfenstein се завръща и на големия екран

Съвсем наскоро бе разгласена новината, че филмовата компания Columbia Pictures се е заела с работа върху ново заглавие, базирано на триизмерния екшън Return to Castle Wolfenstein. Допълнителна информация около филма все още не е разкрита, но е почти сигурно, че сценарият ще следва сюжетната линия на играта, посветена на съюзническия командос Би Джей Бласковиц.

Aliens vs. Predator – живот като на кино

Скоро се разбра, че Пол Андерсън – сценарист на Resident Evil и Mortal Kombat, е бил нает за създаване на сценарий на нов хорър филм, а именно Aliens vs. Predator. Той ще бъде



направен на основата на едноименната екшън-игра. Във филма Aliens vs. Predator учени ще преместят Alien-ите на друга планета, за да примамят Хищника в капан... Пол Андерсън ще започне работа по продукцията веднага след като завърши Resident Evil 2: Nemesis. Междувременно стана ясно, че Fox Interactive планират да издадат и трета част на играта Aliens vs. Predator.



Два експанжъна + Heroes 5

3DO официално потвърдиха, че вече къртовски работят над експанжън за Heroes of Might and Magic IV. Той ще носи името The Gathering Storm и се очаква най-късно в края на тази есен. В допълнението ще има шест нови кампании, 20 самостоятелни карти за сингълплей, четири нови бойни единици и много нови герои. Авторите обещават още 18 артефакта и – о, боже – най-накрая дълго обещавания мултиплейър!

От прессъобщение, разпространено от 3DO няколко дни след обявяването на The Gathering Storm, стана ясно също, че ще има и Heroes of Might & Magic V. Обмисля се и второто официално допълнение за четвъртата част, чието работно заглавие засега е само Heroes of Might and Magic IV: Expansion 2. То трябва да се появи най-рано през март 2003 година. Пета част обаче можем да очакваме едва в края 2003 година. Подробности за играта, разбира се, няма.

Робин Худ – средновековен Commandos

Strategy First усилено подготвя игра, в която в главната роля ще бъде Robin Hood. Неин разработчик ще е Spellbound Entertainment, автори на Desperados: Wanted Dead or Alive. В играта ще командвате шеруудския принц заедно с още четирима негови другари в стил Commandos.

В задаващата се геймка ще участват всички по-известни герои от легендата, а именно лейди Мериъм, Малкия Джон, отец Тък, принц Джон, шерифът на Нотингам и други. Мисиите в Robin Hood ще са 40 и ще включват местности като Шеруудската гора, Йорк, замъка Нотингам и др.

Играта се очаква да се появи през зимата на 2002-ра.

Пиърс Броснан в новата игра за Джеймс Бонд

Electronic Arts са сключили споразумение с актьора Пиърс Броснан, според което той ще предостави външността си за създаването на главния герой в играта James Bond 007: NightFire. В това няма нищо учудващо, като се има предвид, че вече всеки асоциира Джеимс Бонд с облика на Пиърс Броснан. Пък и ЕА имат достатъчно пари и могат да си позволят подобна инвестиция.

Компютърното превъплъщение на култовия герой ще стане реалност успоредно с премиерата на задаващия се кинохит James Bond 007: Die Another Day, в който главната роля, разбира се, отново е поверена на него.



BioWare работят върху два нови проекта

BioWare разкриха намеренията си за създаване на две нови ролеви игри. Едната ще бъде за XBox и ще се публикува от Microsoft, а другата ще е за PC, но засега няма свой разпространител. Все още не са се появили официални сведения нито за имената на двата проекта, нито за евентуални дати на тяхното излизане.

Jagged Alliance 2... отново

След като се сдобиха с правата над търговската марка Jagged Alliance, Strategy First обявиха, че в края на това лято ще издадат Jagged Alliance 2: Gold Pack. Това е комерсиален пакет, който включва втората част на играта и нейния експанжън Unfinshed Business. В него ще са прибавени и всички кръпки, излизали до момента, плюс подобрения в изкуствения интелект, баланса на оръжията и интерфейса. Ще бъде включена опцията "iron man", а някои от екстрите, добавени в експанжъна, вече ще могат да се ползват и в оригиналното заглавие.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Icewind Dale 2	Interplay
Medieval: Total War	Activision
Mafia	Take 2
Stronghold: Crusader	G.O.D
ARX Fatalis	Fishtank/JoWood
Battlefield 1942	EA
Sudden Strike 2	CDV
Dino Crisis 2	Capcom
US Open 2002	Strategy First
Farscape the Game	Simon&Shuster
MoonBase Commander	Infogrames
Prince of Qin	Strategy First
Madden NFL 2003	EA Sports
Real War: Rogue Estates	JoWood
Shadow of Destiny	Konami
Artur's Quest	ValuSoft
Sims: Face Factory	Abacus

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.



Кой ще е ловецът и коя ще е жертвата?

ALIENS VERSUS PREDATOR 2 PRIMAL HUNT

Third Law Interactive ни изненадват с прекрасен официален експанжън към най-страховития триизмерен научно-фантастичен екшън. Въпреки че има своите недостатъци, Primal Hunt ще ни помогне да загряваме до неизбежната поява на Aliens versus Predator 3. А дотогава не ни остава нищо друго, освен отново да се потопим в играта, в която инстинктът за самосъхранение е от първостепенна важност.

Септември, 2230 година...

Екшънът отново се развива на вече познатата ни планета LV1201, но няколко месеца преди събитията, разиграли се в оригиналната игра, когато генерал Райков и лудият учен д-р Еинсбърг все още са живи. Така можем да разберем какво точно е предизвикало и довело до прословутия "инцидент", който заемаше централно място в Aliens vs. Predator 2.

Съдбите на тримата персонажи, които можете да управлявате, са преплетени около орисията на един древен и мистериозен артефакт, който е скрит дълбоко в недрата на старо извънземно свърталище. Според някои легенди той притежава необикновена сила, която държи пришълците настрана, а според други – дори може да влияе върху тяхното поведение. Но това в момента не е от особено значение. Въпросът е кой пръв ще установи контрол над него...

Руският вариант на лейтенант Рипли

Човешката раса този път не е представена от мускулест и груб колониален морски пехотинец, а от нежна и чаровна брюнетка, която носи звучното руско име Дуня. През цялата игра тя отчаяно се опитва да се усамоти със своя любим Димитри, но генерал Райков постоянно я товари с непосилни поръчения. Първото от тях е да се спусне в дълбините на "Обект Зета" и да вземе намиращия се там необикновен извънземен артефакт.

Дуня притежава същия арсенал, с който бе екипиран и Фрости в оригиналната игра. Разликата е, че тя може да стреля и с два пистолета едновременно. Чрез тях брюнетката елиминира изключително бързо всеки безсрамен пришълец, дръзнал да покаже пред нея втората си челюст. Това може би е най-мощният и ефективен чифт пищови, който съм срещал в 3D-шутър. Проблемът е, че патлаците не побират кой знае колко амуниции и често се налага да бъдат презареждани. От своя страна това отнема доста време – достатъчно, за да ви отхапят главата...

А спомняте ли си малките стрелящи кули, които бяха истинска напаст за пришълеца от AvP2? Е, в експанжъна Дуня има възможност да ги взима със себе си и да ги поставя там, където пожелае. Така можете да устройвате капани на нападащите ви пришълци. Тази нова екстра вкарва бегли елементи на стратегия и прави играта с човешкия род една идея по-лека. Нашата рускоезична героиня може да поема контрола и над неподвижни картечници, с които безпроб-

3D ACTION		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		1 CD
издател	Third Law interactive/Sierra	
сайт	ww.sierra.com	
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	





лемно разказва играта на десетки пришълци едновременно.

С това преимуществата на Дуня в сравнение с колониалния марин от оригинала не се изчерпват. Преносимият ѝ радар е по-ново поколение и отчита признаци на движение не само напред, но и зад нея. Т.е. той има обхват от 360 градуса и може да засече абсолютно всичко, което помръдне в радиус от двайсетина метра (за жалост десет метра по-малко от motion tracker-а на "морския" пехотинец). Брюнетката обаче е лишена от оксижена и хакващото устройство на Фрости, но пък все още носи фенерче, очила за нощно виждане и магнезиеви факли.

Древният хищник-единак

Кампанията с хищника започва на планетата LV1201 петстотин години преди "инцидента". Извънземният е стоварен с една единствена цел – да ловува. Впоследствие обаче той се натъква на група пришълци, решава да ги последва и попада на древния артефакт. Осъзнавайки неговото значение, хищникът решава да го активира. За негово нещастие обаче той попада в особено стазисно поле, което го пленява до момента, когато Дуня изключва артефакта и го взима със себе си. И, естествено, хищникът ще трябва да си го вземе обратно.

Third Law Interactive очевидно са решили, че това мощно хищно създание няма нужда от кой знае колко нови придобивки. Създателите са вмъкнали в арсенала му едно единствено допълнително оръжие, наречено energy flechette. То бълва скорострелно зеленикава плазма, която е ефективна срещу гадини в промишлено количество. Нанася малки щети, но предимството му е в неговата изключителна бързина. Друга промяна е направена при стелт-режима на хищника, която най-накрая е изобразена напълно еднакво с невидимостта в двете части на едноименния филм.

Дойде ред и на най-интересния според мен персонаж в играта -

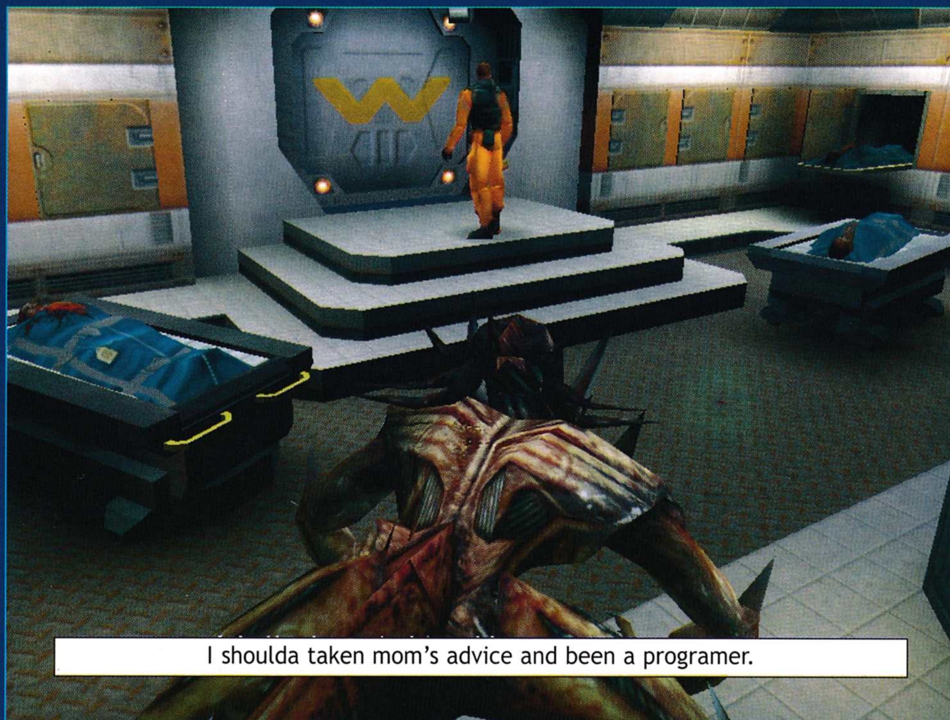
Двучелюстният ксеноморф

Той не е представен от обикновения чуждопланетен звяр, излюпил се в гърдите на човешки гостоприемник, а от огромен и мощен пределийн. Подобни пришълци се раждат, единствено когато паякообразният фейсхъгър се залепи на лицето на някой злополучен хищник. Едва тогава на бял свят ще се появи зловещото и далеч по-силното извънземно, носещо страховитото име пределийн.

Промените, които са направени във възможностите на ксеноморфа, са минимални. Въпреки че е малко тромав, неговата сила е почти толкова голяма, колкото и на зловещите "преторианци" (пазителите на гнездото и кралицата майка). Подобно на рънърите и дроните, пределийнът също може да пълзи по стените и да скача към противника си, раздирайки вътрешностите му. Разбира се, започвате кампанията като фейсхъгър, чиято цел е да намери самотен хищник и да му се лепне. Впоследствие си пробивате път през гръдния му кош и продължавате като змиеобразния честбъстър, който трябва да яде (за да порасте :-)) и да се превърне в голям и лош пришълец от ново поколение. В хода на играта той усеща потенциалната опасност, която носи древният артефакт, и неговата единствена цел е да го намери и да унищожи на всяка цена...

Фауната в Primal Hunt е обогатена

с няколко нови животински вида от репертоара на планетата LV1201. Първият наподобява пясъчния червей от "Дюн", с тази разлика, че е няколко хиляди пъти по-гребен. Това обаче не го прави по-малко опасен. Обикновено се крие под земята на широки открити пространства и изниква в най-неподходящия момент, опитвайки се да ви захапе за седалищния мускул. Друго ново същество е някакво грозно чудовище, което се движи като орангутан и използва умението на хамелеона да пригажда цвета си спрямо


I shoulda taken mom's advice and been a programer.



околната среда. Третият нов обитател наподобява бик, който всеки път като ви види се опитва да ви набучи върху своите огромни рога. Феновете на Serious Sam веднага ще се сетят за какво става дума.

Подобно на тримата герои и

мрежовата игра

е облагодетелствана с няколко нови екстри. Освен стандартните разновидности пришълци, хищници и марини ще можете да управлявате древния ловец на трофеи от кампанията, който единствен притежава energy flechette. Генерал Райков и подчинените му Иван, Дуня и нейното гадже Димитри пък са обособени като отделен клас, наречен corporate.

ALIEN vs PREDATOR: THE MOVIE

Все още няма достоверна информация за филмите "Пришълец 5" и "Хищник 3". Тяхната съдба продължава да бъде обвита в булото на мистерията. Слуховете за екранизация на знаменитата игра Aliens vs. Predator обаче най-накрая бяха потвърдени официално. Зад камерата ще застане режисьорът Пол Андерсън, създал филми като "Смъртоносен хоризонт", "Resident Evil" и "Воиник". Той ще напише и сценария, който със сигурност няма да се припокрива с популярния в миналото AvP комикс, а ще предлага нещо напълно ново и оригинално. Актьорът, изиграл синтетичния андроид в "Пришълците" и "Пришълец 3", подхвърлил на шега, че може да вземе участие в новата продукция. Джон Дейвис (продуцентът на Aliens vs. Predator) пък отказва да коментира въпроса дали героинята на Сигърни Уивър лейтенант Рипли ще направи guest appearance в новия филм. Снимките все още не са започнали и всякакви догадки в момента са излишни.
Екранизация на AvP ще има. Единственият въпрос е "кога".

Това, което ги отличава от колониалните "морски" пехотинци, е техният радар. Прибавянето им като нови персонажи в мултиплейър прави възможно по-равномерното разпределяне на видовете оръжия за всеки отделен герой. За щастие всички хора ще могат да се възползват от услугите на двата пистолета, преносимите кули и неподвижните картечници.

Добавени са и две хитри опции за мултиплейър. Първата забранява използването на определени видове оръжия, а втората ограничава достъпа до играта на различни класове герои (по ваше желание). Но без абсолютно никакво колебание мога да заявя, че най-хубавото нещо, което Third Law Interactive са направили в Primal Hunt, е въвеждането на

саморазрушителния механизъм на хищника

Той е приложим единствено в мултиплейър. Когато зелената кръв на ловеца падне почти до нула, можете да активирате устройството, което е съпроводено с характерния саркастичен хилеж. След по-малко от секунда всичко около вас ще бъде пометено от могъща експлозия. Който се смее последен, най-добре се смее.

Дотук всичко звучи перфектно. Направо бихте си помислили, че Primal Hunt е идеалният експанжън. Но картинката драстично се променя, когато установите, че мисиите са само девет – по три за всеки герой. Това е дяволски малко особено като се има предвид, че в AvP 2 задачите бяха двадесет и една на брой. Тази ситуация силно ми напомня за Half-Life: Blue Shift. Единственото оправдание за Third Law Interactive в случая е, че нивата са доста обширни, а сложността им е много по-висока.

Когато играете с Дуня или с хищника, ще забележите, че броят на пришълците, които излизат срещу вас едновременно, надхвърля всичко, виждано до момента, и това ви гарантира доста напрегнати и изнервящо трудни битки. Пределиънът пък ще трябва да се справя с дузина дебнещи го огнестрелни кули, скрити на всевъзможни места, както и с коварните синтетични воиници, чиито глави не стават за храна. Всичко това трябва да се възприеме като компенсация за краткостта на самия еспанжън.

И все пак Primal Hunt може да се превърти от по-опитни играчи за не повече от ден-два. Въпреки изтъкнатите недостатъци, всеки час, прекаран с него, напълно си заслужава.

Владимир Тодоров



ALIENация

Класическият Aliens vs. Predator е безспорен крал на геймсъспенса и в наши дни

През 99-та, когато се появи Aliens vs. Predator, вече имаше Doom, Quake II и Half-Life. Много хора побързаха да се откажат от новоизлезлия 3D шутър, защото... някак не бил интригуващ. Или защото мултиплейър опциите му не били много. Което, дори след най-бегъл поглед върху играта, се оказва съвсем абсурдно обвинение. Не, че съм тръгнал да ставам адвокат на геймдизайнерите от Rebellion (разработили оригиналния Aliens versus Predator за Atari Jaguar през 94-та) и Fox Interactive. Просто цялата игра е, може би, най-успешната колаборация на две култови сай-фай заглавия и на техните главни герои, не напразно смятани за най-страховитите/опасни/красиви/изпипани дзверища в киното.

Пришълецът и Хищникът

Боготворени от феновете си до такава степен, че последните да мечтаят за вариант Star Wars vs. Aliens vs. Predator, само и само за да видят мазната физиономия на Люк Скайуолкър между зъбите на Пришълеца, а черепа на принцеса Леа – окачен на колана с трофеите на най-великия космически ловец. Та да се върнем на играта...

...когато някакъв запален фен на Half-Life пита един от дивелъпърите на AvP защо няма клан-тагове, които играчът да рисува със спрей по стените, отговорът е: "твоята собствена кръв не пръска ли наоколо достатъчно красиво?". Това трябва да те наведе само на една мисъл. От трите вида герои, с които можеш да се трепеш тук, горките космически пехотинци са сложени, само защото ги има във филма Пришълец и за да си набиеш в главата идеята, че като хуманоид, който се крепи само на два долни крайника и извършва сложни операции с горните два, си особено хитро хрумване на природата. А, да, и за да затвърди в тебе убеждението, че средно петте литра кръв, които циркулират из тялото ти, пръскат много ефектно, ако някое страшилище ти отхапе главата.

Най-накратко, след първото ти сблъскване с AvP си изграждаш три сървайвъл-правила, които стриктно трябва да спазваш:

1. **Не играй напушен!**
2. **По-добре свали слушалките от ушите!**
3. **Никога, ама никога не натискай иконата на AvP, когато си сам и на тъмно!**

Именно защото всичко в тази игра е подчинено единствено на страха и импулса за оцеляване. Около 30 сингълплейър нива, в които започваш като човек, продължаваш да играеш като Хищник, след което завършваш със сериозна серийка от избрани приключения на Пришълеца. Като себеподобен си зарязан от своите полудели от ужас (или вече разфасовани) колеги морски пехотинци. Въоръжен до зъби, ти се опитваш единствено да оцелееш в пропитите с клаустрофобия пусти космически станции, мъртви колонии и дори в храм на Пришълците. Крехкото ти, иначе отрупано със смъртоносен метал тяло, е подлагано на всякакви добре озвучени зверства от групата препускащи по вентилационните шахти инопланетни уроди, които имат киселина вместо кръв. И не забравяй колко ефектно отхвръква главата ти след премерен удар на невидимия древен Хищник.

Действието се развива и от още две гледни точки. В единия случай ти, отново сам, си проправяш път към своя скаутски кораб през орди Alien-и и топлокръвни сочни земляни. Облечен с мимикриращ костюм и въоръжен с почти всички чудеса на чуждопланетната техническа мисъл, дадени ти във филма, плюс древната етика на Лова, ти трябва да се измъкнеш невредим. Третият вариант май се изчерпва единствено със здравината на зъбите ти, бързината и концепцията "хапи до смърт всичко, що се движи". И с удоволствието да си спомняш как човечецът пред теб, превърнал се в пихтиеста локва, само преди секунди се е тресял от страх, слушайки неповторимия и смразяващ кръвта писък на преносимия си локатор за движение...

Всичко това звучи красиво, страшно красиво... или красиво страшно... Стига собствените ти писъци да оказват някакъв задоволяващо-зарибяващ ефект върху твоите вероятно вече изопнати нерви и ако съзнанието ти все още не се е омотало в психиделичните фрактални картинки, които осветлението рисува по стените в почти непрогледния мрак на коридорите из нивата. И ако твърдо си решил да не се съобразиш с трите предупреждения в началото, ако почувстваш световъртеж, болки в очите, главоболие и необясними пристъпи на параноя, трябва да се обадиш на психиатър...

Александър Каракашев

"Агент 007" в пола ще подложи бананова кора на съветската шпионска машина...

No One Lives Forever 2

A Spy In H.A.R.M.'s Way

Падате ли си по супершпионина Джеймс Бонд? Харесвате ли филмите, посветени на неговите приключения? Лично аз не съм им особено голям фен. Някак се дразня, когато зализаният и облечен в костюм за няколко хиляди долара Пиърс Броснън с леконта прави на пух и прах армия от съветски, китайки, арабски или някакъв друг вид "кофти пичове" без да му мигне окото. Всичко това изглежда твърде нагласено и бутафорно. Липсва му интрига.

Това обаче не означава, че не харесвам шпионските филми. Например обожавам заглавия като Avengers или Austin Powers, където приключенията на разните му там суперагенти са обект на безкомпромисни подигравки и гаври, а изчанченото чувство за хумор се лее от всяка сцена. Точно този тип филми вдъхновиха Monolith и Fox Interactive да създадат триизмерен екшън, който е пародия на шпионските филми от 60-те. Изненадващо за всички, включително и за своите създатели, 3D-шутърът No One Lives Forever бе обявен за игра на годината, а неговата главна героиня – меко казано привлекателната агентка Кейт Арчър (известна и с кодовото си име The Operative), почти грабна короната на дългогодишната геймърска кралица на красотата Лара Крофт.

Всичко това трябва да ви наведе на една точно определена мисъл и тя е:

To be continued...

Работата по NOLF2 започва веднага след суперуспешната премиера на първата част. И ето че днес, две години по-късно, вече сме на финалната права. Дали играта ще бъде спо-летяна от незавидната участ на повечето втори серии или ще повтори успеха на оригинала? Ще разберем със сигурност най-рано през октомври...



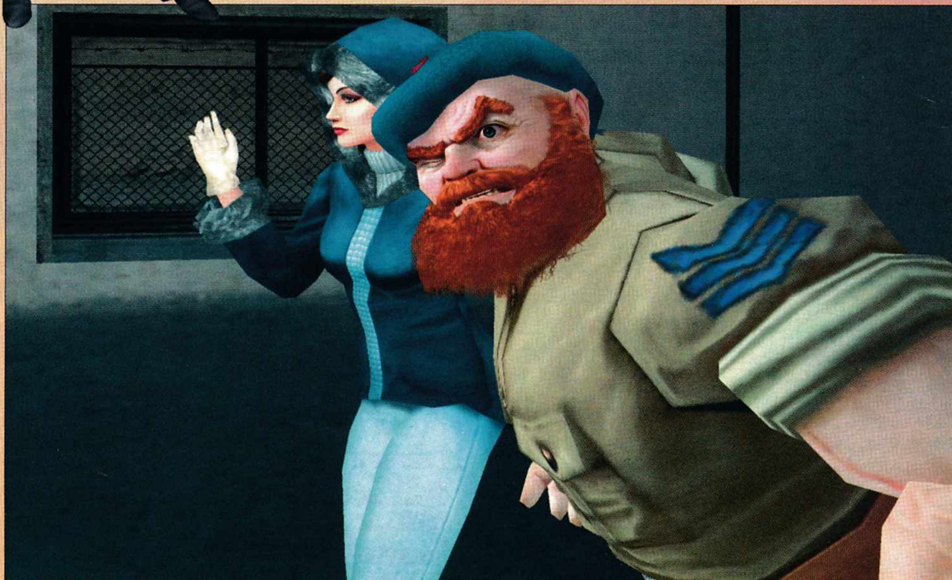
Действието в NOLF2: A Spy In H.A.R.M.'s Way се развива малко след събитията в първата част на играта. Главният герой, разбира се, отново е сексапилната агентка Кейт Арчър, събрала в себе си целия ретро чар на най-популярните сексбомби от 60-те години на миналия век. Тя все още работи за британската разузнавателна агенция UNITY, но вече се е преборила с предразсъдъците на своите шефове и се ползва с репутацията на един от най-добрите полеви шпиони. Точно затова на нея се пада честта да се изправи срещу пъклените планове на съветското правителство. Пратеник на американската държавна администрация уведомява UNITY, че руснаците разработват секретен проект, който може да доведе до избухването на Трета световна война и ядрен апокалипсис. Някой трябва да неутрализира червената заплаха и това изглежда ще трябва да бъде нашето момиче Кейт Арчър.

Междувременно на хоризонта пак изплува конспиративната организация H.A.R.M., която иска да си отмъсти на агентката заради поразиите, които тя нанася в първата част на играта. По петите на нашата героиня тръгват едни от най-смъртоносните наемни убийци в света. В началото на NOFL2 ще видите новата щабквартира на H.A.R.M., разположена в таен подземен бункер. Във втората част на играта организацията е претърпяла доста изменения и вече е по-могъща отпреди. На сцената отново се появява нейният лидер, известен просто като Директора, както и един нов персонаж – нинджата Исако. Първоначално вашата героиня ще трябва да разчита само на електрошоково устройство, което може да зашеметява противниците, а около нея ще щъкат японски наемни убийци, въоръжени със самурайски мечове, лъкове и метални звезди за хвърляне, известни повече под името "шурикени".

Геймплеят на NOFL2: A Spy In H.A.R.M.'s Way е претърпял сериозни трансформации (разбирай – подобрения) в сравнение със своя предшественик. "Това не е просто триизмерен екшън, а по-скоро

нещо като "шпионска игра от първо лице"

фокусирана върху промъкването, разузнаването, събирането на повърхностна информация и саботажите. В много случаи стрелбата е периферен елемент, разказва водещият дизайнер на проекта Крейг Хъбард. Така че безшумното придвижване вече е едно от основните неща, които геймърът ще трябва да овладее. В някаква степен то присъстваше и в първата част на NOLF, но вече се е превърнало в основополагащ елемент на геймплея. В продължението почти



ШПИОНСКИ ЕКШЪН	
издател	Fox Interactive/Sierra/Monolith
сайт	http://www.liht.com
дата на излизане	октомври 2002





всяко действие на главната героиня ще може да предизвика шум (и съответно – реакция от страна на противниците), включително и сблъскването с някой най-обикновен предмет от обкръжаващата среда. По този показател играта доста ще се доближава до заглавия като Thief и Hitman. От въпросните две игри е заимствана и възможността главната героиня да пренася и крие труповете на убитите противници, така че да остане незабелязана колкото се може по-дълго време. Телата на ликвидираните противници ще могат да бъдат претърсвани и за оръжия, боеприпаси, всякакъв друг инвентар, както и разузнавателни предмети, които са от съществено значение за успешното изпълнение на съответната мисия.

Има добра новина и за феновете на интензивната патаклама – мисиите ще могат да се минават и по силов начин, но с цената на много поголеми усилия. Ако предпочита фронталната атака, геймърът ще бъде принуден да се изправи срещу многочислена армия от противници, които притежават коварно AI и са въоръжени с респектиращ арсенал. Изкуственият интелект на компютърно контролираните персонажи ще е толкова развит, че те ще могат да усещат почти всичко, което вижда и чува и нашата героиня. Освен това те ще могат да се възползват от специфич-



ните особености на нивата, ще претърсват всяко кътче, ще стават подозрителни, когато видят отворена врата, ще избират най-удобните места за засада и дори ще могат да откриват нашата героиня, виждайки само сянката ѝ.

За сметка на това агент Арчър вече може да се крие и промъква много по-добре, докато нейните противници се уморят да я търсят. Тя дори може да гаси осветлението, да отвинтва крушките на лампите или просто да ги чупи, оставайки по този начин невидима за препускащите наоколо стражи. Героинята ще има и индикатор, който ще показва дали мястото, където тя се намира, става за укритие или не. Разбира се, мис Арчър трябва да кротува неподвижно под прикритието на сенките, иначе рискува да бъде видяна или чута от врага. NOFL2: A Spy In H.A.R.M.'s Way вече съдържа и някои ролеви елементи. В хода на действието Кейт постепенно ще трупа опит, ще подобрява различни свои умения и най-вече способността да се прокрадва зад гърба на нищо неподозиращите опоненти. За целта обаче нашата агентка ще трябва да изпълнява и разнообразни допълнителни задачи, които не са задължителни за успешното преминаване към следващата фаза от сюжета, но за сметка на това изключително рисковани и носят съблазнително количество points и допълнителни джаджи...



В технологично отношение NOFL2: A Spy In H.A.R.M.'s Way е на светлинни години пред своя предшественик. Играта използва съвсем нова модификация на енджина LithTech, известна под името Jupiter. Благодарение на нея графиката ще бъде около 30 пъти по-детайлна, уверяват създателите. Дизайнерите на нивата също са се постарали да ни поднесат най-различни изненади. Ще посетим екзотични места като Сибир, Индия, подземна система от катакомби в Япония, увеселителен парк в Охайо, попаднал в центъра на торнадо и най-различни други места, за които създателите все още предпочитат да си траят.

Арсеналът на Кейт Арчър

е сериозно обогатен с всякакви джунджурии в стил "Агент 007". Освен разните му там арбалети (нали все пак героинята е Арчър :-)), шурикени, пистолети и автомати със заглушител, които перфектно пасват на концепцията за колкото се може по-безшумен геймплей, в NOFL2: A Spy In H.A.R.M.'s Way са добавени и доста шантави приспособления като например роботизирана експлодираща котка и прекрасен, извит, жълт... банан. Какво ли ще прави сексапилна мацка като Кейт с този екзотичен плод? Може би ще... Не, няма да прави това, мръсници такива. :-) В NOFL2 бананът си е съвсем истинско оръжие, благодарение на което героинята в буквалния смисъл може да "подхлъзне" всеки вражески гад. Други типични представители на шпионския арсенал са електрошоковият лазер за безшумно зашеметяване, миниатюрната камера, монтирана в червило и прочее джеймсбондовски приспособления.

Някои от новите видове противници също са продукт на нечия развинтена фантазия. В тази категория попадат най-вече същества от типа на въоръжените с автомати "Томпсън" черно-бели мимове или пък женитенинджи, които ви дебнат из разрушения от смерч американски ролър-коустър... Изобщо нямам намерение да се впускам в подробности за войниците от съветската армия, които населяват сибирските нива, или пък индийските гардове на H.A.R.M., тъй като тези типове опоненти са нещо твърде стандартно за подобен тип игри.

Всичко, казано дотук, би трябвало да ви убеди, че играта автоматично попада в категорията на задължителните заглавия. Единственото, което може да вгорчи вкуса от NOFL2, е липсата на deathmatch. Играта ще поддържа мултиплейър, но само в кооперативен режим, където четирима играчи ще могат да воюват с компютърно контролирани опоненти из специални нива, които нямат нищо общо с мисиите в соловата кампания. Авторите обещават, че това ще е абсолютно различно изживяване в сравнение с традиционния мултиплейър от последните години. Нещо в стил UNITY vs. H.A.R.M. Какво точно ще представлява това нещо – един дявол знае...

Момчил Милев



Най-накрая втората изцяло българска игра е вече реалност. В силната конкуренция на WarCraft III стратегическият жанр изглежда още по-оспорван. Дали Хемимонт са дорасли за световната конкуренция и дали Celtic Kings (известна като The Druid King) ще успее да се наложи по света?



Появата на българска игра е събитие и разработчиците на геймсофтуер ни дават основание да се чувстваме част от световната компютърна карта. Celtic Kings, известен най-вече под работното си име The Druid King, е в предстартови позиции и ще се появи за продажби (в САЩ и Европа) през есента. Преведената на български език версия се очаква най-рано през месец януари на 2003 година, но още не е ясно дали изобщо ще излезе. Ще задоволи ли Celtic Kings очакванията ни за качествен продукт и дали последното отроче на Хемимонт ще оправдае циркулиращите вече две години в родните медии суперлативи относно заглавието – на тези въпроси ще се опитаме да отговорим в следващите редове.

Както писах преди точно една година в тогавашния ми предварителен поглед над The Druid King, действието се развива във времето на римските легиони и пресъздава

конфликта между Цезар и галските племена

предвождани от техния храбър вожд Версенжеторикс. Главен герой е галският младеж Ларакс, чиято любима е убита при нападение над родното му село. Той решава да призове боговете на помощ, за да си отмъсти. И оттук нататък се започва...

Celtic Kings обхваща 20 мисии като всяка от тях е свързана с предходната, а всички заедно се сливат в обща последователност и образуват единен разказ. Следвайки новата мода, Celtic Kings е жанров хибрид и може да бъде определен като стратегически адвенчър с елементи на ролева игра. Така че не се учудвайте, че ще можете да забележите много познати детайли от най-актуалния хит WarCraft III като например присъствието на по-силни уникални единици – героите, които могат да се развиват и да трупат опит. Тези юнити притежават по-високи показатели за атака и защита, а носеният от тях инвентар от специални предмети влияе и на присъединената към тях армия.

В геймплея на Celtic Kings

елементът на строежите е премахнат

По този начин вашата единствена задача ще се окаже провеждането на битките и решаването на конкретни задачи. Особено внимание е отделено на друидите. Те могат да лекуват вашите части, а също така да извършват магии в специални светилища, разпръснати по картата. Ефектът от тези заклинания се отразява на всички единици, намиращи се по съответното ниво. Така например може да бъде извършена магия, която да увеличи финансовите постъпления както във вашата хазна, така и в хазната на римляните.

Основните ресурси са два – злато и храна. Когато армията ви се намира близко до населено място, изхранването на вашите бойци не е проблем, тъй като те се "препитават"



от събраното количество. Ако обаче се отдалечите от базата си, след време показателят за храна започва да намалява и в най-лошия случай вашият войник гладува и не е в състояние да изпълни бойните си задачи. Този проблем е решен с така наречените обози с мулета, които прекарват манджа за бойните части и ви позволяват да водите продължителни битки далеч от базовия лагер. По този начин логистичната подкрепа за вашата войска се превръща в първостепенен елемент от геймплея, който ще принуди геймърите да си размърдат мозъка и да измислят по-оригинални и засукани тактики от популярните "ръшове". Освен това завладяването на привидно маловажни и безполезни населени места може да се превърне в ключов фактор за побед-

RPG STRATEGY

графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		1 CD
издател	Wanadoo	
сайт	http://haemimont.com/celtickings	
хардуер	Pentium 450 MHz, 96 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	



та над врага. Самите селища са два вида – град и село, като в града се генерира злато (постъпления от данъци), а в селата се трупа храна.

Специално внимание е обърнато на

изкуствения интелект

Галските воини са много могъщи, но крайно неорганизирани, като по този начин превъзходството им срещу една добре обучена и дисциплинирана римска армия на практика се изпарява във въздуха. От своя страна пък римляните показват истинските си качества, само когато са събрани в легион и спазват бойния ред. Разнообразието от бойни части е повече от добро. По време на 20-те мисии, обхващащи приключението на Ларакс, ще се срещнете с пеши и конни войници, въоръжени с мечове, копия, боздугани, лъкове и прочее. Любопитна е способността на пешия галски войник да изгражда катапулт. Докато останалите ви воини се бият с вражеските единици, можете да отделите един боец, който да се заеме с построяването на обсадната машина, след което той може да започне атаката срещу сградите на противника. На практика няма ограничение в размера на армиите (стига да можете да се справите с изхранването им), като в повечето случаи красиво анимираните сблъсъци се осъществяват между 50-ина воини.

Приликите с WarCraft вероятно са целени, но в никакъв случай не можем да говорим за копиране или заимстване на идеи от хита на Blizzard. По-скоро

Celtic Kings е повече екшън-ориентирана

като главната ви задача е правилното управление на бойните части и планирането на най-ефективната тактика. Самите карти на игра са доста големи. В една мисия нерядко ще трябва да изпълнявате повече от един куест, а допълнителните задачи се появяват с течение на времето.

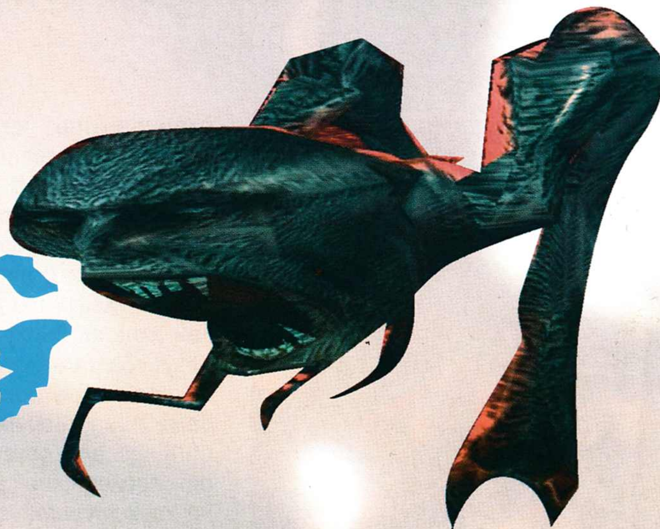
От Хемимонт поставят специален акцент върху графиката на Celtic Kings. За съжаление обаче като база за сравнение бихме могли да използваме преди всичко заглавия като Age of Kings или други подобни продукти от последните години. Качеството на текстурите е далеч от това на актуалния еталон WarCraft III, който успя да докаже, че много шареня̀ и бомбастични визуални ефекти са възможни и в стратегическия жанр. В звуково отношение момчетата от българското геймстудио също са се постарали, но според мен не достатъчно. Звънът на мечовете, реакциите на бойните части на дадена команда и фоновата музика са достатъчно добри, приятни за ухото и могат да си съперничат с всеки нов продукт в жанра. Когато обаче става дума за озвучаването на диалога между героите, свързан с развитието на историята, нещата просто не стоят така.

В заключение мога да кажа, че Celtic Kings е много приятна и добре направена стратегия. Основният коз се нарича дълбочина на геймплея. В графично и звуково отношение обаче по-ниският бюджет в сравнение с мощната световна конкуренция си личи отдалече. И все пак като за независим разработчик нещата са на шест. Дано играта има търсения успех по световните пазари. Конкуренцията обаче ще бъде меко казано свирепа.

Александър Бойчев

Когато НЕЩО се случи...

THE THING



Историята на The Thing се губи някъде в мътните дни на Студената война, че и преди това. В основата на цялата тази сага е книгата "Who Goes There", написана от John W. Campbell през 1938 година. В началото на 50-те Christian Nyby и Howard Hawks правят филма "The Thing from Another World" по нея. Той е страхотен научно-фантастичен трилър с horror елементи. Дълъг е само 87 минути и ако трябва да сме честни, не можах да намеря къде да го гледам. :) Негов римейк през 1982 година прави култовият режисьор John Carpenter (Бягство от Лос Анджелис, Големи неприятности с малкия Китай, Хелоуин, Те са живи и много други). Този вариант се казва просто The Thing и по него е правена играта, за която ще стане дума малко по-долу. Действието във филма е следното:

1982 година. Антарктида. 12 самотни учени

от Американския научен институт се намират в База 4 на U.S. Outpost 31. Изследванията вървят по план и всичко е наред, докато не се появява ескимоско куче хъски, гонено от група паникьосани норвежци, въоръжени с автомати. Половин минута по-късно хеликоптерът им се разбива и така и не става ясно защо гонят синеокия пес толкова ожесточено. От своя страна, четириногото бързо се сприятелява с Clark – кучегледача на американския екип. И все пак бившият армейски пилот MacReady (Кърт Ръсел) и доктор Cooper решават да разберат защо норвежците преследват това видимо благо куче. Те отиват на оглед в тяхната станция, но когато стигат там, ги очаква втора изненада – лагерът е изгорен до основи, а всички до един са мъртви. Американците вземат дневника на станцията, няколко видеозаписа и бележки и се прибират обратно в базата си. Всичко изглежда нормално, докато не пада мрак. Тогава неканеният гост, пренасян от кучето, разкрива истинската си същност – Нещото е тук!

След още една експедиция до норвежкия лагер се разбира, че The Thing е вирус, пришълец от друг свят, който кротко е чакал своя гостоприемник под леда в продължение на сто хиляди години. Другото, което се разбира, е, че То има свойството да превзема тялото на всяка жива твар, умело да си сменя формата, осъществявайки перфектна мимикрия, и е ужасяващ хищник. Кой от 12-те изследователи е преследвач и кой е жертва? Може би всички? Или никой? До края на филма напрежението нараства с всяка секунда и... накрая ни чака отворен финал! Така и не се разбира ясно дали Нещото е мъртво или изчаква поредния си преносител... За да има малко спокойствие, MacReady (Кърт Ръсел) оцелява. И както се казва на сайта на играта:

When movie ended, your mission begins

Всъщност играта The Thing е перфектна-

РОДИТЕЛИТЕ НА THE THING

⊙ Книгата "Who Goes There", написана от John W. Campbell през 1938-та, поражда масова психоза, подобна на паниката, предизвикана от радионовелата "Война на световете" на Хърбърт Уелс от 1898-а. Стига се дотам, че John W. Campbell е принуден да направи официално изявление, в което обяснява как книгата е просто художествена измислица, а не истина. Ако имате желание и разбирате достатъчно добре английски, посетете адрес: http://www.outpost31.com/books/who.txt. Там ще намерите цялата книга.

⊙ Първият филм по темата, създаден от Christian Nyby и Howard Hawks през 1951-ва година, веднага е забранен в 11 щата на САЩ и до момента не може да бъде закупен, взет под наем или гледан от хора под 21-годишна възраст в пет от тях. В Австрия и Финландия той е забранен и до днес.

⊙ Едноименният филм на Джон Карпентер започва да се снима точно тридесет години след оригинала. Той е първа част от така наречената "Apocalyptic Trilogy". Другите два филма от нея са "Prince of Darkness" и "In the Mouth of Madness".

⊙ Бюджетът на филма е скромните за мащаба на съвременното кино 10 милиона долара. Два милиона от тази сума отиват за декорите, за чиято изработка е била нужна една година. За първите три седмици след своята премиера филмът донася на създателите си $13.8 млн.

⊙ Кучето, което донася извънземната зараза, е полухъски-полувълк и се казва Джед.

⊙ В целия филм не се е снимала НИТО ЕДНА ЖЕНА. Използван е само е гласът на актриса и то за озвучаването на компютъра, срещу който Кърт Ръсел играе шах в първите кадри на филма! Съдбата на това PC е доста глупава дори и за компютър – залят с уиски след поредната победа над главния герой MacReady, то дава на късо и угасва безвъзвратно...

⊙ Музиката към филма е композирана от Енио Мориконе, останал в историята на movie sound-а с творенията си към култовите каубойски филми "Добрия, Лошия и Злия" и "Имало едно време на Запад".

⊙ Това е вторият филм на тандема Кърт Ръсел/Джон Карпентър. Първият е "Бягство от Лос Анджелис".



3D SURVIVAL HORRROR ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Universal Interactive/Konami
сайт	www.thethinggames.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM,
софтуер	Windows 98/ME/XP/2K DirectX 8.1

PC CD ROM, PlayStation 2, Game Boy Advance, GameCube, Xbox — PC version 1 CD



та комбинация от поне три жанра – survival horror (например Resident Evil), 3D action (няма защо да давам пример, нали?) и отборно базирана патаклама (Counter-Strike). Прибавете към тази микстура солидно количество пъзели и мисля, че започвате да добивате представа какво всъщност е The Thing. Ако искате, да ви го кажа направо:

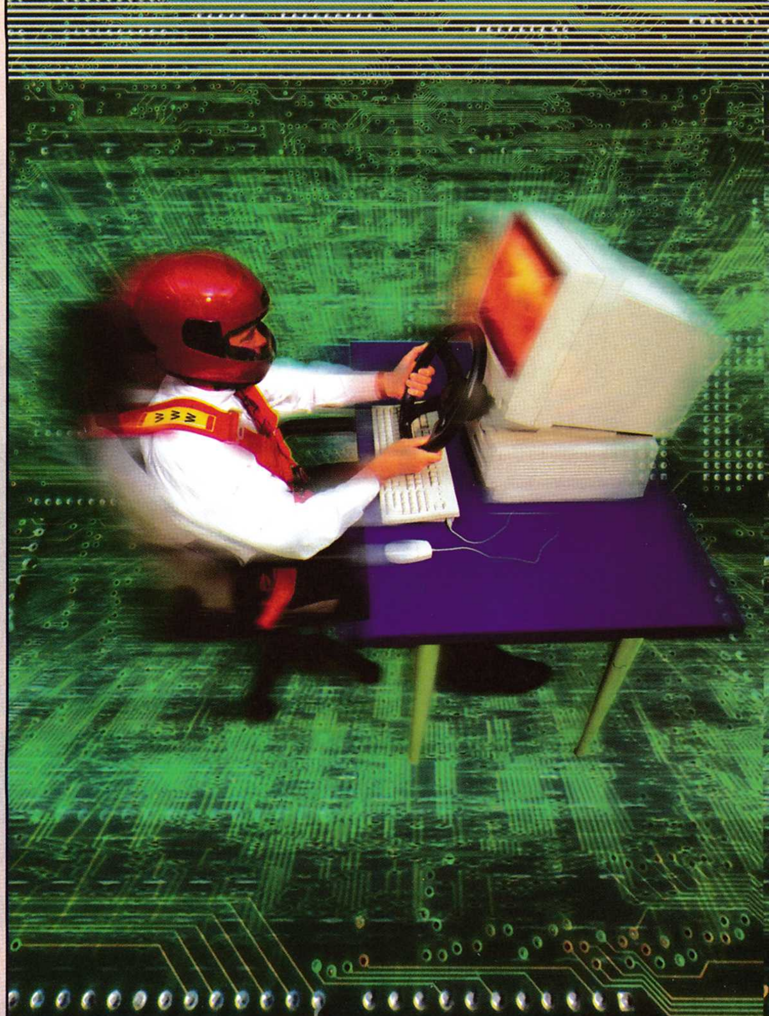
Суперготина игра със зарибяващ геймплей, страхотна графика и всичко това подплатено с много силна история и разработена от не кой да е, а от Computer Artworks. Те са автори на графичната част, а също и на специалните ефекти във филма "Хакери", доста от клиповете на Робърт Майлс (технофеновете знаят кой е той), UB40 и са разработили енджина на играта Envolva, която, за жалост, остана в спомените на геймбратството само като едно красиво демо на току-що излязлата видеокарта GeForce.

Така че визията на The Thing е направо убийствена. Например веднага ще забележите перфектната изработка на всеки детайл от компютъра, който седи на масата до стаята, в която се намирате. Текстурите са страхотни и не си личи къде се застъпват. Моделите на всичко са направени (или дори изваяни) педантично и могат да се сравнят с тези на Serious Sam: Second Encounter. Като геймплей ви предстои да пребродите 11 мисии в огромни затворени и отворени пространства, а всяка от тях има по няколко цели (задачи). Така че на практика

нивата за минаване стават повече от 30!

За начало вие поемате ролята на водача на военен отряд капитан Blake (не го бъркайте с главния герой от филма Седморката на Блейк! :)), пратен да разследва загубата на връзка с антарктическата мисия U.S. Outpost 31.

Най-интересното, което качва играта на ново, по-високо ниво в сравнение с конкурентните team-based игри, е начинът на действие на отбора. Трябва да съберете пръснатите, стресирани и психясали части от вашия отряд и да се затвърдите като лидер на екипа. Понякога дори употребявате капсули адреналин върху смазаните от страх и студ. Следва частта, в която трябва да намерите оръжие, патрони за стрелците и т.н. И когато съберете и оборудвате групата, идва времето на екшъна. Ако сте надъхан боец и лично водите действията на екипа, много бързо всички ще повишат вярата си във вас и ще ви следват, дори и на края на света. Ако обаче се скатавате и само давате заповеди, скоро ще настъпи точно обратното – никой няма и да си помисли да прави това, което казвате. Хората ви дори могат да се усъмнят, че сте заразен от Нещото и да ви атакуват. И тогава жална ви майка...







Самото даване на заповеди става на принципа, използван в Newerwinter Nights – избирате играч от екрана на отбора си и му казвате какво да прави. Имате не много голям избор – да ви следва, да стои на място или да атакува... Бойците от екипа ви са по-скоро умни. Когато присъедините към групата някой медик, той сам лекува колегите си. Но пък стрелящите членове понякога подминават кутиите с патрони и често може да видите как над главата им се появява иконката, която сочи, че нямат боеприпаси. Хубавото е, че няма нужда да се приближавате до тях, за да им дадете патроните. По същия начин (с икони) са илюстрирани и другите показатели на членовете на екипа ви. Но нека това не ви плаши – картинките са разбираеми и обикновено положението се нормализира с един-два клика на мишката. Интересно е, че понякога се налага да понижите определен коефициент, а не да се борите за висока стойност.



ЕКИП И СЪТБОРНИЦИ

Инженери
За тях технологията е всичко. Могат да поправят счупени машини, прецакани командни табла и да оперират с уреди. Полезни са при ремонтни дейности, но избягват да вадят хладно и огнестрелно оръжие, както и да го употребяват.
Медици
С перфектното си обучение и възможността за прецизна диагностика, те са незаменима част от екипа. Лекуват ранени, които нямат med kit или ваксина. Прецизни са със скалпела точно толкова, колкото и с огнехвъргачката. Ако имате медик, екипиран с това оръжие, може да сте сигурни в две неща: стабилен екип и добре защитен гръб.
Войници
Тренирани са по 24 часа на ден в продължение на години с една цел: да сеят смърт. Ако ви имат доверие, не се колебаят да изтребят всичко до крак. Специалисти в бой с малки и големи оръжия. Предпочитат бързостелни и точни пушкала, но се справят добре и с пистолет.
Colonel Whitley
Започнал е кариерата си в Special Forces Group преди три години. Сега той е полковник, шеф на въпросната група и естествено, води разследванията на експедицията в Антарктида. Възможността му да оцелява във всякакви ситуации го прави жива легенда. За него не съществуват изрази като "не мога", "не знам как" и "аз бях дотук".
Capitan Blake
Военен офицер, който е специалист по мало- и среднокалибрени оръжия. Работи в Special Forces Group още от основаването й. Любимец е на Whitley, рутиниран е в много бойни акции, винаги действа с бърз и бистър ум. Роден за лидер, той е назначен за водач на разузнавателната мисия в U.S. Outpost 31.

Другото много готино в играта са гореспоменатите пъзели и загадки. Те започват от най-елементарните (запалване на лампи и отваряне на скрити врати) до много сложни и засукани операции с камери, следене на врагове и натискане на поредица от три до пет ключа. Разбира се, за да не се губи и капка от удоволствието, почти всеки пъзел може да се реши не само по един начин.

Но това, което е най-пристрастяващо, е

атмосферата в играта

Тя е наистина неописуема на хартия. Страхът, уплахата, параноята, стресът и дори смразяващият студ са така вплетени в нея, че направо могат да ви побият тръпки. Не съм сигурен, че друга игра е успяла да предаде по-добре обстановката, в която се разбива действието й. Гадините, с които ще се срещнете из нивата, варират от смешни зверчета с размер на плъх до същества, в сравнение с които героят изглежда като попаднал в Джурасик Парк. Присъства и познатото на гледалите филма паячище с човешка глава и гадни космати пипала. Има и полухора-полумутанти, както и доста други екзотични гадини с различни форми и размери. До срещата със самото автентично Нещо още не съм стигнал, но и да бях, щях да ви спестя подробностите около този момент. Това ме навежда на една мисъл:

Да поиграя още.

Пеню Дачев

P.S. Тази година се навършват точно двадесет години от излизането на филма "The Thing". Ако не сте го гледали, направете го поне заради кръглата годишнина.

КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ

спортът на новото поколение

Бумът на компютърните игри, нарастващата популярност на състезанията в геймклубовете по цял свят и двубоите в Интернет съвсем естествено доведоха до идеята за организирането на световен форум, където най-добрите представители на отделните нации да премерят сили. В тази амбициозна задача се зае корейската компания ICM. В продължение на няколко години тя подготвя почвата за провеждането на първите Световни кибериграи, които се състояха през декември 2001 г. в корейската столица Сеул. Една година по-рано, отново в Сеул, беше проведен специалният международен турнир World Cyber Challenge, който послужи като репетиция за самите игри.

Първото по рода си гигантско геймърско шоу се проведе от 5-ти до 9-ти декември 2001 г. в Световния търговски център COEX в столицата на Република Корея. В събитието участваха над 400 състезатели от 37 страни, които премериха сили в шестте официални дисциплини на игрите. Общият награден фонд в състезанията беше $300 000, победителите в отделните турнири получиха премии от $20 000, а отборът по Counter-Strike – 40 000$. Парична премия взеха и класиралите се на второ и трето място.

SAMSUNG

Самите състезатели бяха настанени в специално Олимпийско село, предоставено от генералния спонсор Samsung Electronics.

Медийният интерес не само в Република Корея беше огромен. Състезанията бяха отразявани на живо по местната национална телевизия, а от страните участнички бяха делегирани над 100 репортери, които предаваха игрите за над 50 различни медии по света, сред които италианската телевизия Rai Uno, полската национална телевизия, английското, американското и шведското електронно издание на списание PC Gamer, на холандското издание на списание PC Zone и много други.

България беше една от страните, които изпратиха свой отбор в Сеул. Точно както и при Олимпийските игри, тя се превърна в една от държавите, участващи още от самото начало в амбициозния проект. Българската делегация се състоеше от 15 състезатели, които представиха страната ни във всичките 6 дисциплини. Отборът замина благодарение на усилията на българския партньор на организаторите – Headoff Gaming Intranetwork.

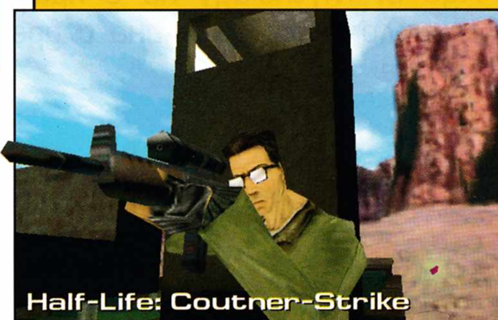
Headoff

Въпреки липсата на достатъчен международен опит и изключителната конкуренция, нашите състезатели се представиха достойно на корейска земя. Здравко Георгиев достигна четвъртфинал в дисциплината StarCraft, а другият наш участник в същия турнир – Димитър Александров, отпадна на осминафинал в "българско дерби" именно от Здравко Георгиев. В дисциплината FIFA 2001 Денислав Енчев спечели своята предварителна група и също достигна до осминафинал, където отстъпи пред единия от бъдещите финалисти. Най-голямото постижение на българите в Сеул беше спечелването на специалната награда за "Феър Плей" на домакините, която бе връчена на Димитър Александров.

През ноември 2002 г. отново в Южна Корея ще се проведе второто издание на Геймърската олимпиада и България отново ще бъде представена с 13 състезатели в турнирните дисциплини (това е квотата, която отпускат организаторите от корейска страна). От 31.08.2002 до 14.09.2002 г. в София ще бъдат проведени квалификациите по шестте официални дисциплини за Световните кибериграи 2002 (World Cyber Games 2002) и благодарение на съдействието на спонсора Samsung и на организацията от страна на Headoff G.I. ще бъдат излъчени състезателите, които ще представят България. Квалификациите ще бъдат абсолютно безплатни, ще има достатъчно награди за първите места, така че се очакват да дойдат геймъри от цялата страна, които да премерят сили, за да бъдат отсети наистина най-добрите от тях.

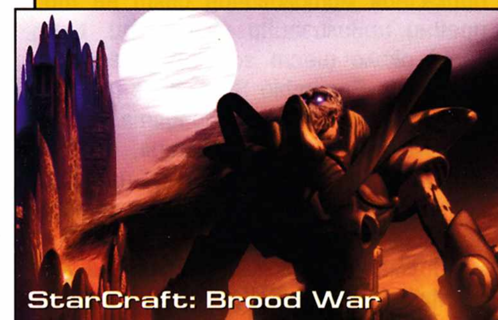
С това на практика се поставят основите на едно ново явление – киберспорт или накратко е-спорт, а България влиза в историята като един от участниците-основоположници и пионери в утвърждаването му.

Таня Колева


Half-Life: Coutner-Strike



2002 FIFA World Cup


StarCraft: Brood War

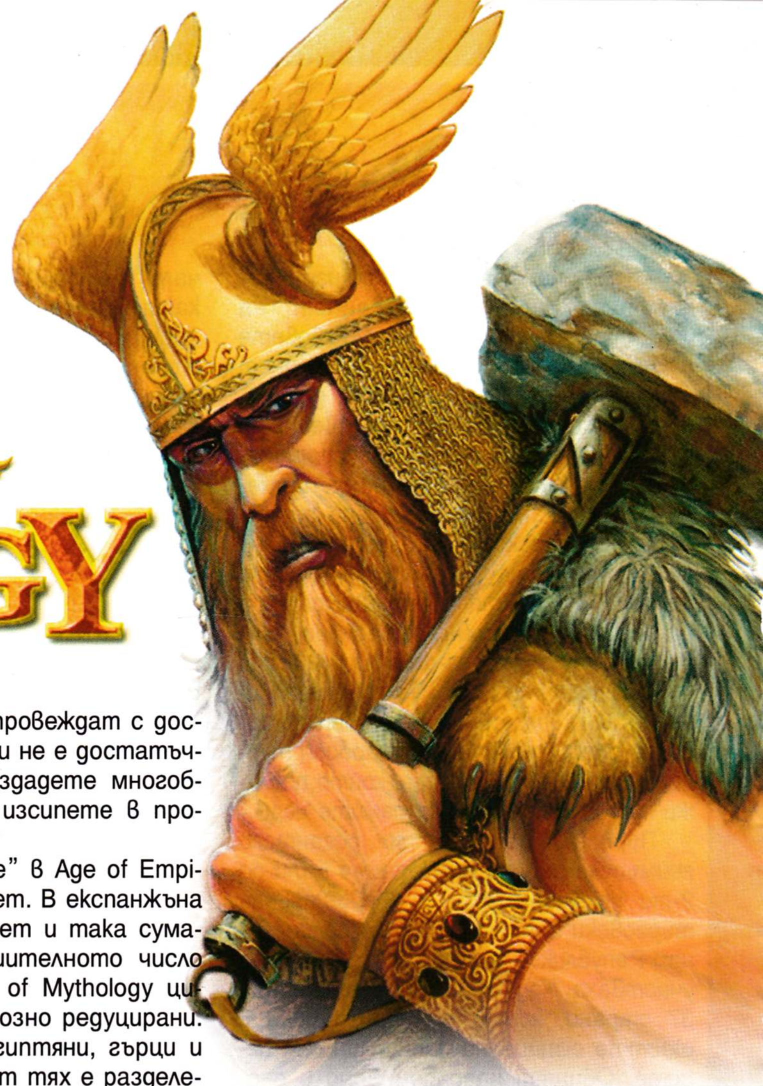

Unreal Tournament


Age of Empires II


Quake 3 Arena

Age of Mythology не е просто игра, а цяла енциклопедия, населена с древни същества и богове

Age of Mythology



Създателите на Age of Empires са решили да направят своеобразен скок във времето и пространството и да ни прехвърлят в приказния митологичен свят на три древни цивилизации и култури. След като около шест години програмистите от Ensemble Studios не пожелаха да напуснат територията на исторически битки и събития, пресъздадени в Age of Empires, и да нанесат коренни промени в геймплея, най-после дойде моментът за нещо ново.

Нормално е, когато чуете за Age of Mythology, първо да си помислите, че това е поредното продължение на Age of Empires. Наистина, има много прилики, но играта ще предлага твърде голям брой нововъведения. Естествено, главните елементи като строенето на империя и събирането на ресурси (които сега са само храна, дърва и злато) са запазени. Битките отново ще се провеждат с доста творческа мисъл и не е достатъчно просто да си създадете многобройна армия и да я изсипете в противниковия лагер.

Броят на "расите" в Age of Empires II беше тринадесет. В експанжъна бяха добавени още пет и така сумата нарасна до внушителното число осемнадесет. В Age of Mythology цивилизациите са сериозно редуцирани. Те са само три – египтяни, гърци и скандинавци. Всяка от тях е разделена на още три, начело на които стоят техни богове. Въпреки че броят е доста намален, според създателите всяка фракция предлага драстично различен геймплей. Освен обикновените единици към армията ви ще се присъединяват и внушителен брой митологични същества, които сериозно ще превъзхождат останалите юнити със своята сила и специални умения. Друго нещо, което отличава Age of Mythology от Age of Empires, е присъствието на богове, които ще ви помагат през цялото време със своите невероятни способности. Но за това ще стане въпрос малко по-късно.

Древните елини

Една от най-познатите митологии в играта би трябвало да е гръц-

REALTIME STRATEGY	
издател	Ensemble Studios / Microsoft
сайт	www.microsoft.com
излиза	25 септември 2002







ката. Трите основни божества според елините са Зевс, Посейдон и Хадес. След победата над Кронос и титаните, боговете-олимпийци си поделили властта на земята. Най-силният от тях – гръмовержецът Зевс, взел за себе си небето, Посейдон се задоволил с морето, а Хадес – с подземното царство, населено с душите на мъртвите. Земята (и нейните обитатели) останала общо владение. Но макар че синовете на Кронос си поделили властта на света, над всички царувал повелителят на небето Зевс. Той властвал над хора и богове, той управлявал всичко в света.

Въз основа на тази древна елинска легенда са създадени и първите три гръцки фракции в Age of Mythology, ръководени от Зевс, Посейдон и Хадес. Ако Зевс е съсредоточил своите бойни умения върху възможностите на пехотата и увеличава благосклонността на боговете, то Посейдон облагодетелства търговията и кавалерията, а Хадес – стрелците и постройките.

Всеки бог притежава различни митологични единици и умения. Така например Зевс може да хвърля светкавици и да включва в своите бойни редици минотаври, мантикори, медузи и други страховити същества. Можете да привиквате на помощ тези чудовища и да прилагате специалните умения на боговете (магии), едва когато благосклонността им (своеобразен ресурс) е достатъчно голяма. Гърците се сдобиват с нея, когато пращат селяни да се молят край местните храмове.

Не забравяйте, че митологичните същества са неколкократно по-силни от обикновените юнити. Така например един единствен минотавър може да се справи с близо четири-пет обикновени единици. Освен че са посилни, те имат индивидуални специални умения. Медузата вкаменява своите противници, минотавърът ги хвърля във въздуха, а мантикорът ги помита с опашката си. С напредването в различните ери, които са четири на брой, ще имате възможност да избирате измежду други второстепенни богове, които да почитате. Те също ще ви даряват със своите умения и свръхестествени създания.

Легендарните герои

Като покровител на океана, Посейдон може да контролира хипокампуса (кон с опашка на риба), който е невероятно бърз скаут, както и известния кораб Арго, управляван от Язон и аргонавтите. Всички гръцки богове могат да създават уникални герои, които се тренират както обикновените юнити, но ги превъзхождат неколкократно. Те са своеобразни "суперчовеци". При Посейдон такива са и Тезей, Аталанта и най-силният от всички – циклопът Полифем. Сред второстепенните божества, командвани от бога на морето, е вестителят Хермес, който допълнително увеличава атаката и скоростта на кавалерията, бронята срещу стрелци и т.н. Артемида пък облагодетелства бойците с лъкове и ви дарява с огнедишащата химера, а богът на виното Дионисий поставя под ваш контрол страховитата хидра.

За Хадес все още няма подробности. Въпреки че управлява царството на мъртвите, той не се нарежда сред злите богове. Можем да предполагаме, че под негов контрол ще попаднат триглавото куче Цербер, пазител на подземния свят, разни зловещи призраци, мъртви души и т.н. Що се отнася до второстепенните божества, без съмнение сред тях ще бъдат жена му Персефона и богът на смъртта Танатос.

Пирамиди, фараони...

Втората цивилизация в Age of Mythology са древните египтяни. В играта те са култура, разчитаща предимно на защитата, притежаваща силна икономика, голямо технологично дърво и множество сгради. Техните единици са по-евтини и по-слаби от тези на гърците. За сметка на това обсадните им машини са значително по-разрушителни.

Трите главни египетски божества са Ра, Изис и Сет. Ра е бог на слънцето. Той е бил почитан като създател и владетел на света. Често фараоните са се асоциирали с него и твърдели, че придобиват неговите сили. Смятало се е, че Ра е давал жи-

вот на всеки фараон и поради тази причина владетелят на Египет постепенно се е превърнал в бог за живите. Но един ден Ра остарял и преотстъпил трона на своя внук Озирис, който станал новият владетел. Въпреки това покровителят на слънцето остава един от основните египетски богове.

За разлика от гърците египтяните

нямат свои "суперчовеци"

Тяхната уникална единица обаче е фараонът. Той е безплатен и се самосъживява, когато умре. Умее да лекува, да пропъжда вражески митологични единици и да увеличава продуктивността на определени постройки, карайки ги да функционират по-бързо. Друга съществена разлика е, че египтяните предизвикват благосклонността на боговете си не чрез селяни, които се молят край храмове, а чрез скъпи паметници, които генерират сами своеобразния ресурс.

Едно от най-интересните второстепенни божества, командвани от Ра, е Хорус, който има глава на ястреб. По-известен е като Отмъстителя и оправдавайки напълно това свое прозвище, облагодетелства пехотата, карайки я да нанася повече поражения на вражеските постройки. Хорус може да призовава и унищожително торнадо, което засмуква единици, добитък, дървета и покриви на сгради.

Изис е сестра на Озирис, бога на мъртвите. Първоначално е била второстепенно божество, но постепенно е придобила по-голямо значение за египтяните. След като Ра преотстъпил трона на Озирис, тя започнала да учи жените да стриват царевица, тъкат дрехи и т.н. Информацията за нея е не по-малко оскъдна и от тази за Хадес, освен че е богиня на кралиците и магията...

Според древната легенда един ден Сет – братът на Изис, завидил на Озирис, примамил го, затворил го в една кутия и го хвърлил в Нил. Когато Изис намерила трупа на брат си, той бил нарязан на четиринадесет парчета от Сет. Хорус – синът на Озирис и Изис, отмъстил на Сет и го заточил в пустинята. Оттогава Сет представлявал духовете на злото, на унищожението, на сушата, на пустинята и на тъмнината. Той е и найзлият бог в Age of Mythology. Негова специалност са дивите животни. Те могат да се използват за скаути, за храна или дори за нападение. Сет облагодетелства и стрелците. В по напреднал стадий от играта под негово командване попада фениксът. Когато бъде убито, това митологично същество се превръща в пламтящо яйце, което, ако не се унищожи скоро, дава живот на нов феникс.

Старонорвежката култура

и митология е може би една от най-непознатите. Трите основни божества на Скандинавския полуостров са били Один – владетелят на всички богове, неговият син – повелителят на мълниите Тор и хитрият Локи, за когото все още няма достатъчно информация. Като всеки друг върховен бог, Один е създал първите човеци, в този случай вдъхвайки живот в едно обикновено дърво.

Това, което отличава скандинавците от гърците и египтяните, е, че техните селяни служат единствено за събиране на ресурси, а сградите се строят от пехотата. Също така те се сдобиват с благосклонността на боговете, биейки се с врага. Всеки път, когато чужда единица падне в сражение, вие ще печелите по малко от този ресурс. Колкото по-големи са загубите на противника ви, толкова повече божествена благосклонност ще трупате. Друга отличителна характеристика е, че и трите главни божества могат да строят джуджета, които служат за събиране на ресурси и особено на злато.

Единиците на скандинавците се различават коренно от останалите две цивилизации. Улфсарк – техният копиеносец, сравнен с гръцкия хоплит и египетския спиърмен, е абсолютно незащитен, но за сметка на това има страшно силна атака. Героите им пък са приложими главно в битки. Те са по-евтини и по многобройни, но не могат да се сравнят по сила с гръцките "суперчовеци".

Магиите

на скандинавските второстепенни божества са далеч по-мощни от тези на гърците и египтяните. Скади – богинята на зимата, може да обездвижи цяла армия за около минута. Въпреки очевидните преимущества на това умение ледът, образувал се около замразените единици, служи като допълнителна тяхна броня. От друга страна пък, богът Тир владее магията Рагнарок, която преобразява всички селяни и джуджета в герои за постоянно. По този начин за отрицателно време можете да превърнете петдесетина единици в могъща армия, жертвайки икономиката на вашата империя.

Скандинавците притежават и силни митологични същества. В армията на главния бог Один могат да се причислят и валкирите – сексапилни и смъртоносни жени-воини, които, освен че са бързи и силни, могат и да лекуват. Да не говорим, че техният огромен великан, обвит в пламъци, е способен да мята три огнени топки, които рикошират и унищожават всичко по пътя си.

Age of Mythology ще има и абсолютно оригинална визия.

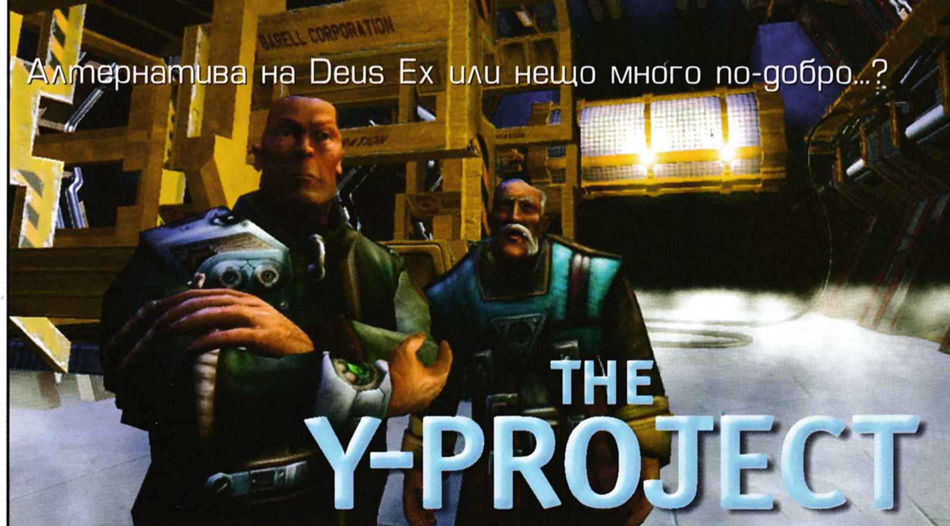
Новият триизмерен енджин

би трябвало да вдъхне неповторима атмосфера на играта. Дори и малкото, което може да се види от скрийншотовете, свидетелства за изключителната детайлност на единиците и света. Според Ensemble Studios техният енджин е идеален за изобразяването на унищожителните магии на боговете.

Едва ли е нужно да ви убеждавам, че играта ще се превърне в абсолютен хит. Нейната премиера се очаква да бъде в края на септември. Дотогава можем само да трънем в очакване.



Асен Георгиев



THE Y-PROJECT

Струва ми се, че жанровите миксове вече не са новост за никого. Има обаче един вид комбинации, които и до ден днешен някак не са много експлоатирани. Пример за това е хибридът между триизмерен екшън и ролева игра. Май DeusEx и System Shock са единствените запомнящи се опити да се направи нещо по въпроса. Ето че сега немската фирма Westka Interactive се е нагърбила с нелеката задача да вкара и трето заглавие в този списък. Трудното в производството на такива игри е, че FPS-почитателите търсят предимно графични красоти и интензивни престрелки, а ролевите фенове – заплетен сюжет и интересен геймплей. Когато се намери някой, който да се нагърби и с двете задачи, остават само тонове къртовски труд и надеждата играта да не се продъни. За какво обаче става дума в The Y-Project.

В далечното бъдеще нашите наследници решават да заселят планетата Eden (доста експлоатирано е това име). За най-голямо съжаление обаче се оказва, че те не са сами. На планетата има огромна колония от насекомоподобни гадове, които са плъзнали навсякъде и нямат намерение да се дадат без бой. Интересно е обаче, че буболечките не са част от истинската фауна на Eden. Те са резултат от зловещ експеримент, финансиран от правителството, очевидно завършил неуспешно. Точно това е бил и проектът, известен под името The Y-Project. Благодарение на него са произведени стотици ужасяващи гадове с всякакви видове зъби, нокти и челюсти.

70 години след опита за колонизация на Eden се оказва, че единственият начин да се живее на нея е в огромен град-купол. Той е изграден по подобие на мегаполисите във филмовите продукции тип "Блейд Ръньр" или "Петия елемент". По време на някакво голямо празненство обаче куполът, защитаващ заселниците от насекомите, внезапно рухва. В резултат на това по-голямата част от тях е избита, а останалите са принудени да изградят своя свят наново.

Сред целия хаос, появил се след катастрофата, двама правителствени агенти – единият от военната, а другият от научната част, решават да се обърнат към нашия персонаж за съдействие. Интересът на двамата далеч не се изчерпва с нападения на насекоми, падащи куполи и панирани граждани... И някъде тук започват вашите приключения в The Y-Project.



Като геймплей играта ще

клони повече към стила на Morrowind

а не към старите first person ролеви игри. Ще можете да обикаляте и да разучавате безкрайно огромния мегаполис, който по размери също ще може да се конкурира със света на Morrowind. Най-якото обаче е, че в The Y-Project всичко ще бъде рендвано посредством най-новите технологии на Unreal-енджина. Това е и най-силният коз, който развързва ръцете на немската фирма Westka Interactive. След като разполагат с перфектен графичен енджин, те просто трябва да фокусират усилията си най-вече върху геймплея. Персонажите ще бъдат изградени от около 2500 полигона и всеки ще има своя уникална физиономия. По небето ще има истински динамични облаци, които сменят цвета си по време на залез или дъжд. По мнение на тези, които са виждали алфа-версията, околната среда в The Y-Project ще е великолепно реалистична. За разработка на играта са били наети модни дизайнери, които да изработят дрехите на героите.

От гледна точка на избора в играта няма да ви се налага да заемате страната на някоя фракция. Просто ще трябва да направите това-онова и вашите действия ще ви отведат в съответната правилна посока. Всеки проблем в The Y-Project ще може да бъде решаван или чрез сила, или чрез хитрост. Първият тип геймплей доста приближава играта до FPS, а вторият – повече до RPG. Авторите обещават 16 оръжия, но в зависимост от начина на игра всеки ще има на разположение максимум 10 вида. В The Y-Project ще има и специална система за ъпгрейд на арсенала, което определено би зарадвало всички FPS-фенове. Интересно е, че в The Y-Project ще има и много мини-игри. Когато ви писне да изпълнявате куестове и да стреляте, можете просто да отидете на кино или да влезете в казино или клуб с ротативки.



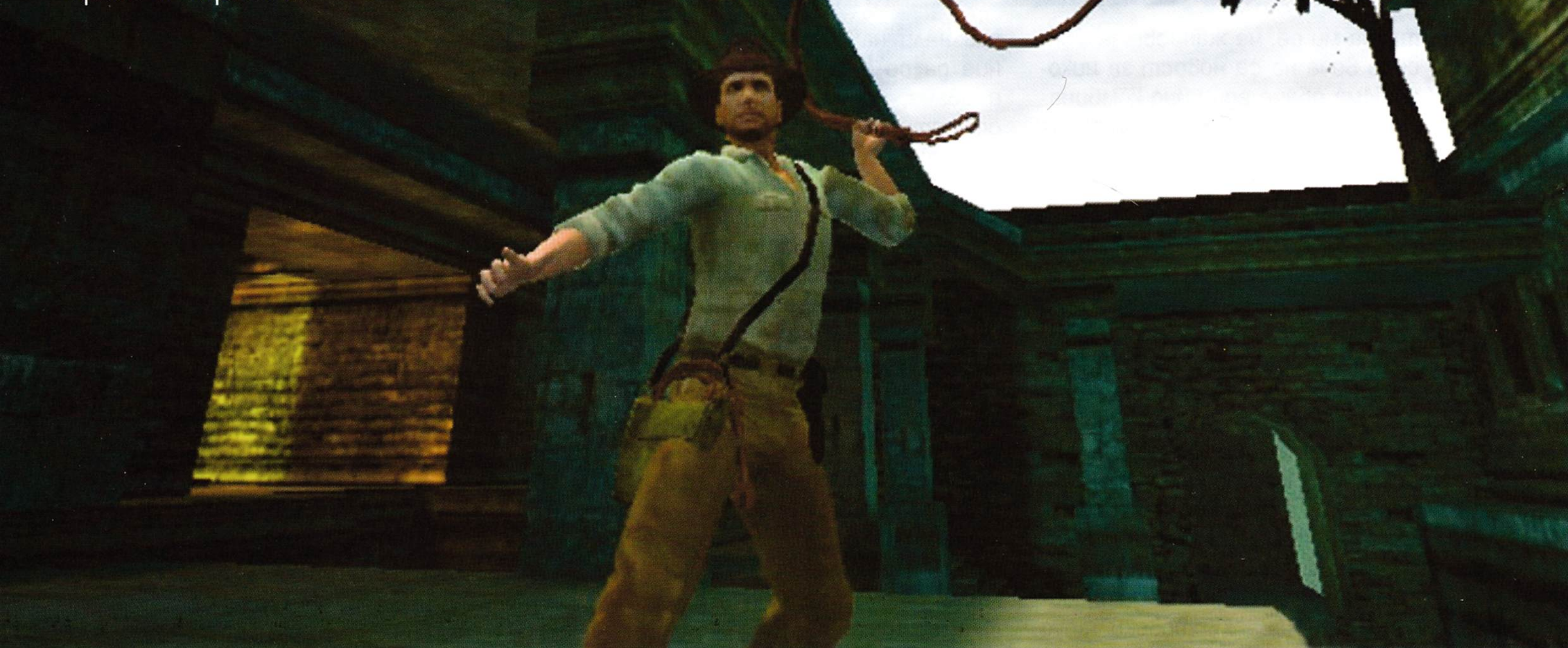
Засега всичко по темата звучи доста обещаващо и аз лично се надявам, че в началото на 2003 година ще можем да видим, ако не по-добрия Deus Ex, то поне неговата алтернатива.

Орлин Широв

FIRST PERSON RPG	
издател	Westka Interactive
сайт	http://www.westka.com
излиза	януари 2003

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Съмнявали ли сте се, че най-популярният герой на всички времена ще се завърне с гръм и трясък?



2002-ра се оказа доста добра година за всички фенове на Индиана Джоунс. Преди няколко месеца официално бе оповестено, че ще има четвърта част на едноименния филм, а сега стана ясно, че само няколко месеца ни делят от премиерата на играта Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Но имайки предвид, че широкоекранният Indy 4 ще се появи чак през зимата на 2005-та, единственото нещо, което ни остава, е да съсредоточим вниманието си върху задаващото се геймзаглавие. Надявам се, че то ще притежава необходимите качества, за да засенчи всички части на Tomb Raider накуп.

Фабулата на Indiana Jones and the Emperor's Tomb без никакво съмнение е увлекателна и оригинална. Тя е напълно издържана в духа на култовите филми, не им отстъпва изобщо и е нещо като тяхна предистория. Действието се развива точно преди събитията, разиграли се в "Индиана Джоунс и Храмът на обречените".

Далечният Изток

Годината е 1935-та. Интригата се върти около легендарна черна перла, наречена Сърцето на дракона. Преданието гласи, че тя е заровена в гробницата на първия китайски император. Говори се, че всеки, който я притежава, ще може да манипулира човешкото съзнание. Проблемът е, че ключът към въпросната крипта е разделен на три части, а те са скрити в различни незнайни кътчета на Земята.

Както разбирате, такъв мощен артефакт не би могъл да убегне от вниманието на нацистите, които отново са вманиачени на тема археологически разкопки. Последователите на Хитлер влизат в съюз с източно подземно общество, наречено Триадата на Черния дракон, и заедно с него започват да дирят ключа към мистичната перла. Узнавайки за намерението на немците и на престъпната групировка, азиатският бизнесмен Маршал К'ай се обръща за помощ към Индиана Джоунс. Археологът е натоварен с нелеката задача да намери всички части от ключа към криптата, да се добере до Сърцето на дракона, преди да е станало прекалено късно, и да върне перлата на ки-

ACTION ADVENTURE	
издател	Collective Studios/LucasArts
сайт	www.lucasarts.com/products/indiana
излиза	есента на 2002-ра

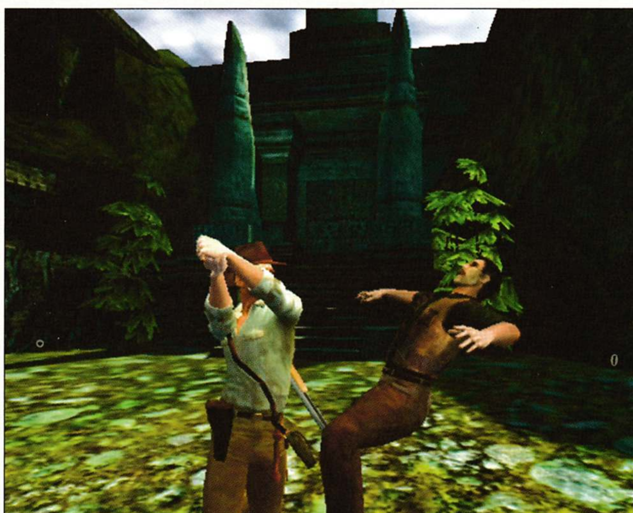
КОЙ ИЗМИСЛИ ИНДИАНА ДЖОУНС?

Първоначално идеята се пръкнала в главата на Джордж Лукас. Той се вдъхновил от съботните приключенски сериали, които следял с огромен интерес като дете. Лукас започнал да работи върху концепцията за авантюристичния герой заедно със сценариста Филип Кауфман, който пък от своя страна предложил основната идея в сюжета да се върти около старозаветния Ковчег. Впоследствие обаче Лукас решил да отложи проекта и вместо него създал Star Wars.

Минали няколко години. Един ден, докато се препичал на Хавайте заедно със своя приятел Стивън Спилбърг, Джордж Лукас му подхвърлил идеята си за Индиана Джоунс. Създателят на E.T. отдавна искал да заснеме филм "а ла Джеймс Бонд" и в лицето на археолога видял идеалната възможност за нещо подобно. За сценарист бил нает Лорънс Касдан, който може да се похвали с филми като Star Wars: Episode V.

Първоначално ролята на Индиана щяла да бъде поверена на Том Селек, но той бил възпрепятстван от снимките на сериала "Магнум". И така, през 1981 година, Харисън Форд и Стивън Спилбърг заснемат първата част от знаменитата трилогия, която преобърна представите ни за приключенския жанр.





тайското правителство. Добрата новина в случая е, че авантюристът няма да е сам в своето ново приключение. Той ще бъде подпомаган от младата, дългокрака и чаровна азиатка Мей Инг, която без съмнение ще попадне под влияние на неустоимия му чар.

LucasArts са поверили отговорната задача за разработването на The Emperor's Tomb на не чак толкова известната компания Collective Studios, дала своя принос в гейминдустрията с игри като Men in Black и Star Trek: Deeps Space Nine – The Fallen. На техните плещи пада задължението да доразвият печелившите идеи от The Infernal Machine и да създадат игра, достойна да носи името на Индиана Джоунс.

Първото нещо, на което ще станем свидетели в Indiana Jones and the Emperor's Tomb, е, че

нашият археолог раздава тупаници

много по-често и по-умело от преди. Наистина и в The Infernal Machine имахме възможност да използваме юмруците на д-р Джоунс, но тази форма на бой не бе особено печеливша. Просто твърде рядко се намираха противници, които да не са въоръжени с патлаци и да не ни разстрелват на място.

В The Emperor's Tomb нещата стоят по доста различен начин и този тип млатене заема основно място в геймплея на играта. Освен крушета Инди ще може да раздава ритници, да прилага различни хватки, както и да изпълнява разнообразни комбота. В неговия репертоар ще влизат ъперкъти, парни чукове, удари с крака и тупаници на доста болезнени местенца и прочее. Също така той ще има възможност да сграбчва враговете си и да ги налага, да ги хвърля на земята и да ги мята от високи места. Казано с други думи – битките ще бъдат направени точно както в класическата трилогия. Благодарение на своя бич пък Инди ще може да обезоръжава противниците и да ги придърпва към себе си.

Освен стандартния пищов героят ще може да използва и редица други огнестрелни оръжия като пушки-двуцевки, картечници, динамитни пръчки, подводни експлозиви и др. Така че не се притеснявайте – няма да се налага да раздавате правосъдие единствено чрез своите юмруци, крака и кожен бич. На всичкото отгоре ще можете да се екипирате и с нестандартни нападателни оръжия като крака на маси, столове, бутилки и лопати, с помощта на които ще помагате на враговете си да се преселват в отвъдното.

Графичният енджин, който ще се ползва в Emperor's Tomb, е създаден от самите разработчици на играта и е бил прилаган и в предишни техни заглавия. Според тях той е напълно подходящ за нуждите на един подобен адвенчър и ще спомогне за пълното пресъздаване на атмосферата от филмите на компютърния екран.

LucasArts ни обещават игра, наситена с екшън и приключения, пълна с пъзели и капани и пропита с остроумния хумор на Индиана Джоунс. Дали всичко това ще се окаже вярно, ще можем да разберем чак през есента, когато Indiana Jones and the Emperor's Tomb ще бъде готова.

Владимир Тодоров

ONCE UPON A TIME...

Indiana Jones and His Previous Games

Първите две игри, посветени на Индиана Джоунс, излизат през 1988 и 1989 г. Те са създадени въз основа на втората и третата част от филмовата трилогия – "Индиана Джоунс и Храмът на обречените" и "Индиана Джоунс и последният кръстоносен поход". Пригодени за Commodore 64, в тях се разчита предимно на уменията ви с камшика и пистолета. През 1989 година излиза и PC-вариант по третата част, която се опитва да комбинира елементи на приключение и екшън, но не пожъва големи успехи. Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1993) обаче се оказва една огромна крачка напред и може спокойно да се определи като прекрасен класически куест, който спечели множество почитатели.

Малцина са тези, които са чували за Indiana Jones and His Desktop Adventures (1996), поради простата причина, че тази игра е създадена за лаптоп, а нейната единствена цел бе да уплътнява времето на деловите хора. Тя може да се превърти за не повече от час, а най-хубавото ѝ качество е, че враговете, пъзелите и миникуестовете всеки път се разполагат на различни места. През 1999 г. авантюристичният археолог за първи път стъпи в 3D-пространството с Indiana Jones and The Infernal Machine. Тази игра хвърли ръкавица на Tomb Raider-манията, но не постигна нещо кой знае колко велико.

ANNO 1503



Властвайте над Новия свят!

ANNO 1602. Тази игра остана малко недооценена на пазара въпреки явните си достойнства. Доста хора имаха забележки относно качеството на нейната графика и звук. За сметка на това обаче ANNO имаше изключително увлекателен и пристрастяващ геймплей, който предлагаше почти перфектна симулация на средновековна икономика. Имахме на разположение цяла карта с острови, на които да се заселите и да направите своя колония. Разполагахме с над 40 вида ресурси, с чиято помощ да удовлетворявате потребностите на вашите поданици, както и да търгувате. А ако искахте да завземете остров, зает от конкуренцията, или просто да защитите интересите на колонията/колониите си, трябваше само да обучите редовна армия и да построите достатъчно голяма флота, за да покажете на опонентите си кой е шефът. Но сега се задава ANNO 1503. Играта, която ще зарадва всички, които обичат икономическите стратегии, както и недоволните хора от първата част.

И така, какво ново ще ни предложат немците от Sunflowers Interactive в новата си игра? На първо място това е значително подобрената графика. Спомнете си колко стерилно и уютно изглеждаше всичко във вашия град дори при заселването на първите ви колонисти. Е, вече това няма да е така. За добро или лошо сега ще се забелязват "мръсотиите" по улиците на колонията ви. Селските къщурки няма да са така добре лъснати и спретнати, както преди. Графиката ще е малко по-съвременна и въпреки че няма да бъде последен писък на софтуерната мода, все пак може да сме доволни.

В предната част

най-важното нещо бяха островите

Те не само ще си останат съществени, но този път тяхното значение дори ще се увеличи. Размерът им ще бъде уголемен поне тройно. А това е просто идеално условие за заселване на повече от един играч на въпросното парче суша. Ако си спомняте предната част, когато се опитате да се заселите на вече зает остров, веднага започваха военни действия с някой от опонентите ви. Сега това е коригирано – поне двама играчи ще могат да се развиват безпроблемно, при това с хилядите му там сгради. Дори в някои случаи може да остане място за още една малка колонийка за вино.

Освен това ще трябва доста внимателно да избирате своя остров – и от икономическа, и от военна гледна точка. Икономическа – защото от това къде ще се намира островът ви, зависи за колко евтино/скъпо ще закупите/продадете дадена стока, както и какви продукти ще могат да се отглеждат на "райското ви кътче" (не всеки остров предлага подходяща почва за всички ресурси). Така например житото не се отглежда в тропиците и съответно там ще се продава на по-висока цена. От друга страна, памукът не вирее в северните части и там ще може да го пласирате по-добре, отколкото на юг. Като заговорихме за ресурси, нека спомена и за техния брой. Те вече ще са около 50 (петдесет) като между новите видове ще бъдат включени скъпоценни камъни, пиво, ракия и други.

Тук е мястото да спомена и за новата система за събиране на пари. Вече няма да получавате приходи само от данъци и търговия, но и от стоките, които вашите граждани ще си купуват от пазарищата. За тази цел от Sunflowers Interactive са направили няколко вида тържища, от които вашите поданици да пазаруват. Делят се на сергии, пазари и крайбрежни складове (warehouses). От сергиите ще се купуват стоките от първа необходимост, като храна и дрехи. А чрез крайбрежните складове отново ще търгувате с останалите острови в региона, както и със свободните търговци. Пазарите ви пък ще увеличават територията, която ще можете да командвате. Оттам произведените стоки ще се доставят до сергиите. Те пак ще ви позволяват да търгувате по суша.

По-горе споменах, че ще трябва да избирате вашия остров и от военна гледна точка. От Sunflowers Interactive обещават, че теренът ще оказва влияние върху бойните действия. Върху стените вече ще можете да сложите войници, които да подсилят укрепленията ви. Нападателите, от своя страна, ще ползват услугите на подвижни кули, с чиято помощ да се изкачват върху крепостната ви стена.

Племената, които ще срещате

този път ще са доста разнообразни. Освен че ще се различават по архитектурата си, те ще бъдат подвластни на различни традиции (нап-

ECONOMIC STRATEGY

издател	Sunflowers Interactive / EA
сайт	http://www.anno1503.de/english/
излиза	октомври 2002

ример пиратите с удоволствие ще ограбят поредния търговски кораб). Враждуващите фракции ще бъдат разделени на две групи. В едната влизат пиратите, мароканците, пустинните скитници и свободните търговци (free traders). В другата група попадат примитивни народи като ескимосите, африканците, ацтеките и индианците. С всички тях ще можете да търгувате, както и преди. Интересното при тези народи е, че те няма да си клатят краката, докато вие се разраствате, и също ще се развиват. Но това далеч не е най-добрата новина. Вече ще можете да платите на пиратите неголяма сума пари, за да атакуват корабите на вашите опоненти и по този начин да забавите икономиката им. :) Но не само вие ще наемате морски разбойници за мръсните си дела. Вашите противници също ще могат да ползват същата "благинка".

Стигаме и до другата важна особеност в играта –



Корабите

Ако си спомняте, в предната част търговските плавателни съдове бяха практически неизползваеми. Най-големият боен кораб побираше толкова, колкото и един търговски, но беше в пъти по-бърз и доста по-добре въоръжен. Ето защо от "слънчогледовата" фирма са решили да направят нещата така: един боен кораб ще има значително по-малък трюм и по този начин няма да бъде използваем в икономическото дело. Броят на видовете плавателни съдове също ще бъде увеличен като ще можете да строите общо над осем кораба. Също така ще има още два вида гемии, до които няма да имате достъп. Те ще бъдат пиратски и най-вероятно ще имат най-голяма огнева мощ. Единственият начин да се сдобиете с някоя от тях ще бъде, евентуално, възможността да я купите. Когато построите кораб, вече няма да ви се налага да му тъпчете оръдия (ако си спомняте, това беше доста досадно). Плавателният съд ще излиза от корабостроителницата ви в пълно бойно снаряжение дори и да нямате оръдия на склад (в този случай ги купувате на обичайната "ниска" цена).

Сега остава още един съществен въпрос, а именно "кога ще види бял свят". В момента се провеждат бета-тестове. От Sunflowers Interactive обявиха, че ANNO 1503 е напълно готова, но се проверява за "буболечки". Така че бета-тестерите имат доста работа в момента. Германската версия се очаква през октомври, а английска ще дочакаме около Коледа. Хубав коледен подарък, не мислите ли?

Кирил Илиев

Новото попълнение към щатския арсенал е дигитална забава. Игра, създадена, за да популяризира американската армия. Средство за привличане на свежа кръв... Но дали този армейски "софтуерен продукт" ще заслужи достойно място в дома на средностатистическия талибан?

AMERICA'S ARMY OPERATIONS

От американците всякакви щуротии могат да се очакват – появата на игра, създадена на гърба на държавния бюджет, за да популяризира великата US Army, не би трябвало да учуди никого. Вярно, че в момента няма по-подходяща среда за целта от Internet, но проблемът е, че янките пак прекалено ги избива на грандомания. В играта ще видите какво ли не – от типичното "Empower yourself. Defend Freedom!" до линк към сайт, от който можете да подадете съвсем реална молба за записване в истинската щатска армия.

Е, допускам, че нас ни интересува всичко друго, но не и обилните в случая пропагандни материали. Относно качествата и сегашния вид на играта ме обземат смесени чувства. Явно производителите са се водили от максимата "целта оправдава средствата", а заданието беше America's Army да излезе точно на 4-ти юли – националният празник на чичо Сам и компания. По този повод в момента играта има прилично недовършен вид. Но затова пък се разпространява свободно.

Започвам с фабулата – такава просто няма. Вие сте войник от Американската армия (с главно "А"). Казва ви се само това, което ви е необходимо да знаете – практически нищо освен в коя посока да насочите оръжието и какво приблизително ви чака отсреща. Дисциплина и "легни, стани!" му е майката. Целта е да минете тренировките и да се превърнете във фино настроена бойна машина. Подробностите оставям за по-късно, защото сега искам да спомена нещо друго

Менютата

на America's Army: Operations като визия почти ги няма, но са сравнително функционални. От една страна има приятни опции като например възможност да избираме цвят на кожата за солдата си. Ако сами не настроите своя тен, играта ще ви пусне като чернокож. Важното е да има етническа толерантност. От друга страна обаче, липсват настройки, с които всички сме свикнали, като примерно възможност за регулиране чувствителността на мишката.

Ако пък решите да host-ваме игра в мрежа, изобщо не търсете в менютата. За целта ще трябва да стартираме играта с команден ред "server.exe lan mapname.aao", а желаещите по-прецизни настройки ще трябва да бърникам по .ini файловете. За щастие са се намерили състрадателни фенове, създали програма, с която процедурата се улеснява.

America's Army: Operations е и една от малкото игри, в които сте принудени задължително да минете тренировките. Задачи трябва да се изпълняват стриктно, защото всяко отклонение от нормативите води до повторното провеждане на цялото мероприятие. Това е достатъчно изнервящо, за да ви подтикне да застреляте инструктора си. Последното ще ви донесе не медал, а топла единична килия. За да минете първите три

FIRST PERSON SHOOTER

афика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	U.S. Army
сайт	www.americasarmy.com
хардуер	Pentium 766 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM от Интернет





тренировки, ще ви трябва и сносна интернет връзка – просто не получавате достъп до следващата мисия преди резултатите от настоящата да бъдат отбелязани в досието ви на армейските сървъри в САЩ.

За четвъртата мисия – симулирана битка в градски условия – ще ви трябва GameSpy. Тази тренировка провеждате съвместно с други играчи, разделени на два съперничещи си отбора. След това можете да тренирате за ranger, airborne, sniper, mountain division и други. Единственият проблем е, че на този етап не всичко е вградено в играта и

трябва да чакаме съответните допълнения

Геймплеят е изцяло ориентиран към отборни действия. Можете да играете с различни видове войници (Squad Leader, Grenadier, Sniper...), а за да изберете даден клас, преди това успешно трябва да сте минали съответните тренировки. Всеки воин започва, размахвайки едно оръжие (незнайно защо пистолети изобщо няма) и евентуално – гранати. Ако пък вземете оръжието на паднал боец, няма да можете да мятате бомби, преди да изхвърлите новопридобитото или старото си пушкало. Обяснението на производителя за това явление е леко дебилно и няма да го споменавам.

Смъртоносните предмети, които ще срещнете в America's Army: Operations, са типичните за американската и руската армия автомати, картечници, снайпери и гранати, добре познати ни и от екшън-филмите. Те имат откат, а точността варира в зависимост от това дали стреляме прав, клекнал или залегнал. Част от въоръжението има вградени биподи (сгъваема стойка). За по-добри попадения можете и да се прицелвате прецизно и тогава ще забележите как мерникът играе в такт с дишането на персонажа. Може дори да ви сполети рядкото щастие оръжието да засече в най-неподходящия момент.

Относно реализма: играта наистина са я докарали до съвършенство и можете да правите почти всичко, което е по силите на един реален войник. Не е проблем да надничаме иззад ъгли, както и да даваме указания на съотборниците си с жестове.

Имате на разположение очила за нощно виждане, димните и заслепяващите гранати влизат в реална употреба, а правилно насочените изстрели мигновено повалят противника.

Графичната система на играта изглежда е някаква модифицирана версия на UT-енджина, която върви само в Direct3D-режим. Не мога да си обясня налудничаво високите минимални системни изисквания, които производителят дава – играта върви прилично и на далеч по-скромни системи. Имайте предвид също, че няма да се насладите на щури визуални ефекти. В графиката се гони реализъм и бих казал, че резултатът е повече от задоволителен. А суровата действителност е по-скоро некрасива. Най-доброто, което мога да кажа за звуците, също е, че са реалистични. Нищо друго не ми идва наум. Музика няма, което в случая едва ли е минус.

Всичко, което казах дотук, може да звучи по-скоро като негативна оценка, но играта наистина си заслужава. Или по-точно, ще си заслужава, когато към нея се прибави това, което не е намерило място в настоящата версия заради желанието на производителите творението им да стане достъпно точно за Деня на Независимостта. Всъщност няма какво да се сърдим, играта така или иначе е безплатна. И в сегашния си вид America's Army: Operations има какво да предложи на любителите на отборната игра. Американската армия ви дава дума, че преживяването ще е достоверно. А може би, когато четете това, част от допълненията вече ще са факт. Дано.

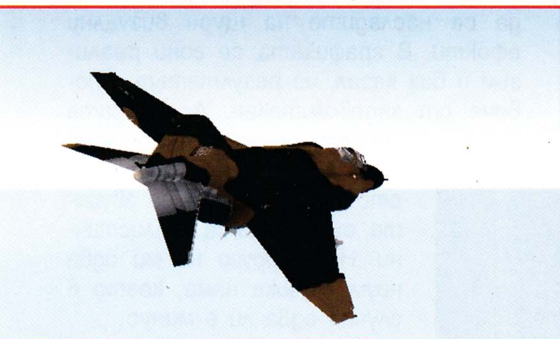
Борис Цветков

P.S. – Следващото допълнение се нарича Marksmanship Pack. В него можем да намерим тренировъчните мисии за U.S. Army Sniper School, възможност за гласова комуникация, In-Game Browser и други дребни подобрения.

Ако догфайтът е в кръвта ви и нервно подрънвате джойстика от скука през това лято, сложете шлемофона и се впуснете в най-реалната авиобитка от месеци насам!

STRIKE FIGHTERS PROJECT I









Зажаднели ли сте напоследък за покачващи адреналина въздушни двубои? Strike Fighters: Project 1 е точно за вас. На фона на постната селекция от авиосимулатори през последните месеци, разнообразявана единствено от опитите на Microsoft с техния Combat Flight Simulator и появилия се през зимата IL-2 Sturmovik на UbiSoft, Strike Fighters: Project 1 е амбициозен продукт в най-добрите традиции на жанра.

През последните няколко години симулаторният жанр е в криза. Причините за това могат да се търсят както в липсата на свежи идеи (повечето заглавия си приличат като две капки вода, освен това и видовете самолети се поизчерпаха), така и в лавинообразната преориентация на масовия геймър към по-лесни за усвояване игри като шутъри или стратегии в реално време. Днешният играч иска удоволствие веднага, а не след няколко часа неуморно изучаване на всички контроли и клавишни комбинации. От друга страна, симулаторните фенове са константна, макар и малобройна, група хора, които се възхищават точно от реалния (разбирай сложен) летателен модел и възможността да се пренесат в (поне в родните условия) неосъществимите си мечти и да покарат най-новия F-22 или да се върнат назад във времето при пилоти като "Червения барон" Рихтхофен. В този смисъл Strike Fighters: Project 1 ще бъде приет радушно от феновете на летящите птици. Основният му коз, както при всеки симулатор, е неподправеният реализъм.

Зад проекта на разработчиците от Third Wire (www.thirdwire.com) стои името на Тсуоши Кавахито. Той е познат с работата си над игри като Longbow 2 от 1997 година и European Air War от 1998 година. Именно обвързаността му с игра за бойни вертолети е провокирала и въпроса във FAQ-а на сайта на Third Wire дали в Strike Fighters: Project 1 ще има хеликоптери. Е, няма, това е поне сигурно. Издател са канадците от Strategy First. Действието се развива през 60-те години на миналия век. Избягвам да нарека това време Виетнамската война, тъй като самите автори са решили да избегнат щекотливия момент с не съвсем политически изяснените въпроси около този конфликт. Според мен има и друга версия — тъй като Strike Fighters: Project 1 очевидно не е субсидирана от американската армия, както например заглавията на NovaLogic, няма обективен мотив за придържане към събитията от историята и тяхното тълкуване от страна на различните държави.

Не може да се каже същото обаче за летателния парк, който е на ваше разположение в играта. Ще можете да управлявате практически

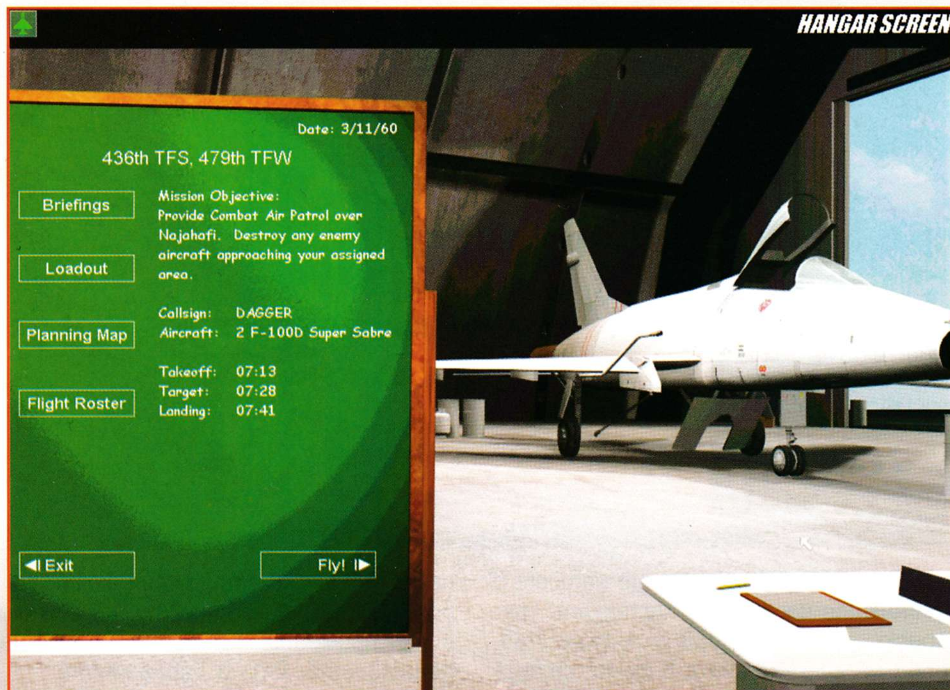
всички модификации на бойните самолети

използвани във виетнамския военен конфликт и "Шестдневната война" между Израел и арабските ѝ съседи — от F-100 Super Sabre през F-104 Starfighter и A-4 Skyhawk до F-4 Phantom II. За съжаление не е предвидена опция за летене със съветските бойни машини, които са били на въоръжение в противниковата азиатска армия — MiG-17 Fresco, MiG-19 Farmer, MiG-21 Fishbed, Tu-22 Blinder, Su-7 Fitter, IL-28 Beagle и An-12 Cub. Причината — създателите на проекта акцентират върху възможностите на най-използвания и популярен изтребител за всички времена — F4 Phantom II. Първият полет с този самолет е осъществен през 1958 година, но въпреки това днес той все още е на въоръжение, макар и претърпял редица модификации. "Фантом" е използван във Виетнам, близкоизточните конфликти и в Персийския залив.

Strike Fighters: Project 1 е класически самолетен симулатор. Мисиите варират от ескортиране на бомбардировачи през въздушни двубои с противников МИГ или атака срещу наземни цели. Както става ясно, Strike Fighters: Project 1 дори не се опитва да бяга от клишето на авиосимулатора. Неговият истински коз се нарича автентичност — неподправена

СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM, 1 CD
издател	Strategy First / Third Wire Productions
сайт	www.thirdware.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows 98/ME/XP/2K, DirectX 8.1



и на моменти дори отчайващо истинска. Верен на времето, в което е позициониран, въздушните битки не се решават с изстрелването на самонасочваща се ракета. През 60-те години авиационната електроника все още е на примитивно ниво в сравнение с днешните ѝ възможности. Именно Виетнамската война оказва нужния натиск за разработка на по-нови, по-съвършени и просто по-добри самолети и оръжия. В този смисъл, за да победите, ще трябва да се впуснете в двубой с противника си и да водите класически "догфайт" с картечен огън. Това обаче не означава, че не разполагате с ракети. Такива има, но имайте предвид, че в онези години те са разполагали преди всичко с поразяваща мощ и едва на второ място — с точност.

А сега нещо и за графичните качества. Разглезен от безбройното количество шутъри с мегамощни пикселни енджини, в началото бях поскоро разочарован. Небето не е съвсем като небе, а е стелеща се синева, сякаш направена набързо с четчицата на Paint от Windows. Някои терени приличат на пясъчни купчини от кварталния пясъчник. Истинският атестат за качество обаче са моделите на "птиците". А те изглеждат наистина добре. В зависимост от самолета разполагате с максимално детайлни реплики на истинските машини — до последния бутон и индикатор по командните табла, които не са просто лепнати текстури, а наистина функционират. Когато афтербърнърът е включен, пламъкът от дюзите изглежда абсолютно реален и горещ.

Физическият модел на Strike Fighters: Project 1 също е бил обект на специално внимание от страна на геймдизайнерите. Авторите са се постарали да създадат машина, способна да превърне в шейк вътрешностите на всеки начинаещ пилот (като мен. :-)) Симулаторът предлага три типа игра — единична мисия, кампания и instant action (убеден съм, че няма нужда превеждам подобно словосъчетание). Единичната мисия и екшънът предлагат възможност за полети и битки според индивидуалните предпочитания. В кампанийния модус започвате с вехт F100 Super Sabre, модифициран по-добър вариант на използвания в Корейската война F 86. Липсата на радар и ракети не бива да ви притеснява, тъй като и "конкуренцията" все още няма нищо сериозно, с което да ви притесни. С течение на кампаниите

получавате достъп до по-мощни машини и до повече оръжия

(ето ги най-сетне и проклетите ракети). Прогресът в кампанията изисква сериозна инвестиция на време. От една страна са многобройните задачи (с нарастваща трудност), които трябва да изпълните, а от друга е и самото управление. Практически съвет — без джойстик изобщо няма да усетите неповторимия чар на подобен тип симулатор. Не знам дали нарочно или просто случайно, но с мишка и клавиатура играта е практически неуправляема. Само магическият стик ми позволи найнакрая да насоча машината си в правилната посока.

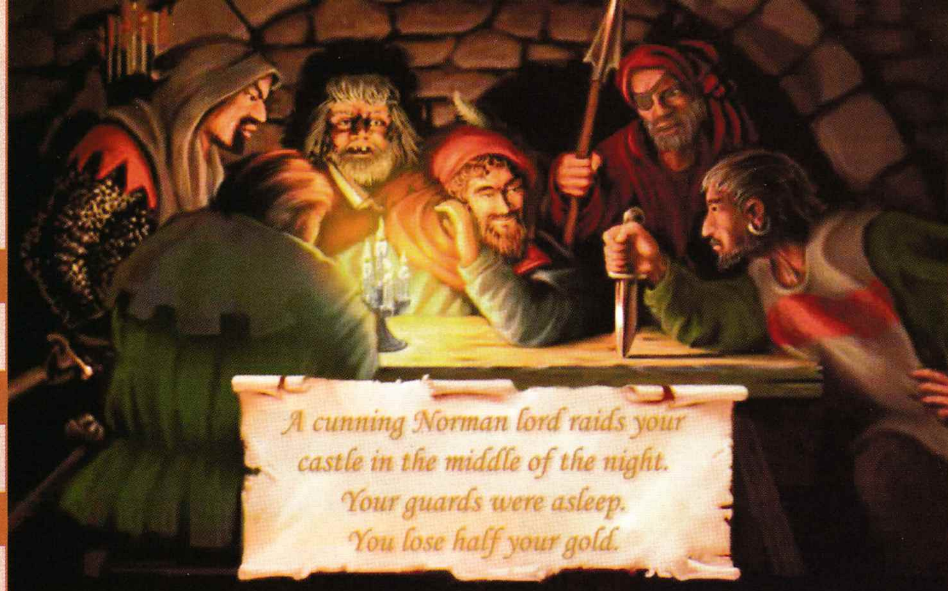
Общото ми добро впечатление беше помрачено от звуковите ефекти. Не знам дали проблемът е в моята звукова карта, но практически нито веднъж не успях да чуя истински рев на мотори. Музиката в менюто се състои от героични американски маршове, които по една или друга причина приличат силно на съветските.

Strike Fighters: Project 1 е типичен свръхреалистичен авиосимулатор — с яки машини, много емоции за тези, които летят в мечтите си, и кусури, които се забелязват не за друго, ами заради общата ни разглезеност от другите, по-масови и достъпни игри.

Александър Бойчев

Като рицарите...

Defender of the Crown



Римейковете и кавър-версиите са хубаво нещо. Всеки, който е гледал последната Годзила или Чакала, ще се съгласи, че добрите идеи трябва да се съхраняват. И ако се дигитализират (но не прекалено), изглеждат по-добре и могат да се преживеят поне още веднъж. Доживяхме да играем и истински дигитализиран римейк на класическа игра. В случая — на класиката Defender of the Crown, създадена за архаичната платформа на Amiga през 1986-та и по-късно портнатата за DOS.

Премастерираната версия е една от шестте други игри, набелязани за издаване в осъвременен вариант — Defender of the Crown, The Three Stooges, Wings, Lords of the Rising Sun, Rocket Ranger и It came from the Desert. Ремиксираните версии се пускат на пазара от софтуерната къща Cinemaware, за да промотира новата си игра — Robin Hood: Defender of the Crown.

Всички, на които името Defender of the Crown им говори нещо, вероятно се сещат как като деца са играли тази игра, осветени от зеленикавото сияние на мониторите в комбинация с могъщите клавиатури и метални капаци на тогавашните Правец-16-ки. Или ще го асоциират с други заглавия от "онази" ера като прекрасните куестове на Sierra, първите игри на Accolade и много-много други exe-та, заслужаващи аплодисменти. Тогава най-важният въпрос (лично за мен) за изискванията на една игра беше: "тръгва ли на CGA?". Е, тази тръгваше и то със страшна сила. Но, стига с носталгията, ясно е, че игрите "не ги правят вече като едно време", което си е изцяло друга тема.

REMAKE	
сайт	http://www.cinemaware.com/
хардуер	P2 300, 64 MB RAM, 450 MB HDD
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

Defender of the Crown те напъхва в доспехите на един от четирите саксонски рицари в древна Англия. Разбира се, държавата е в смут, старият крал е убит, а короната е открадната. Саксоните и норманите се бият за контрол над острова.

Рицаря си го избираш ти

и както често се случва в тези игри, нямаш възможност за твърде добър избор: или си могъщ предводител, или въртиш добре меча, или си бог на ездата. Изненадващо в новата част (не си спомням да присъства в старата) е, че когато си избереш рицаря, пред теб изскача екран с допълнителни мисии и награди, предоставени от самия Робин от Локсли или както е по-известен — Робин Худ. Феновете на старата игра могат да избегнат този момент и да продължат да играят по стария начин. Аз лично направих така.

Картата на играта е разделена на няколко сегмента, като във всеки от тях можеш да имаш по един замък. Движението, разбира се, е на ходове, а единиците, които имаш в наличност, са малко — войници, рицари и катапулти (тук пак може да напомним, че 1986-та е много преди StarCraft).

При нападение движението по картата се изобразява от рицар, а методите за атака на крепостите се определят в стратегия, която избираш преди да атакуваш, но можеш и да промениш по всяко време на действието. Ето и вариантите:

Ferocious Attack мята всички войници напред без да се съобразява със силата на врага. По мои наблюдения това е единственият начин да се преборят лошите, ако са по-голям брой от твоите войски.

Stand and Fight — нормалната позиция за бой.

Outflank — при този режим на битка може се използва Leadership-ът на главния герой. Ако героят ти е добър лидер, ефектът на атаката се удвоява.

Catapult Barrage — името казва всичко. Този режим изтървва войниците и бомбардира врага с катапултен огън. Може да се използва, ако имаш в наличност една или няколко каменохвъргачни машини.

Wild Retreat — връща войниците обратно в предишната територия. Много по-добре е от пълна загуба. Както и в другите игри (опцията вероятно може да ви се стори позната от Heroes), не може да се оттеглиш, ако защитаваш свой замък от атака. Ако отбраняваш крепост, можеш да избираш между ръководене на битката "ръчно" и опцията изкуственият интелект на играта да изчисли крайния ход на битката.

Полезен подход преди всяка атака





на замък е обсадата. Тя трае по шест дни и сама по себе си представлява тормоз на живеещите в укреплението. Обсадите са полезни, ако искаш да свалиш бонуса от защитата, която предоставя един непокътнат замък. При всеки ход имаш по един изстрел с катапулта, определяйки силата на изстреляния снаряд. Правилото е да се почва отгоре надолу, като всяка стена може да бъде срутена с шест удара. След като направиш дупка в стената на замъка, играта ти дава

опция да изстреляш вътре болест

за да заразиш гражданите, или "гръцки огън" за допълнителни мизерии в крепостта. По лични впечатления, опцията "болест" (disease) намалява много по-ефективно броя на войниците в укреплението, отколкото гръцкия огън.

Турнирите са другият ефектен момент в играта и неизбежен елемент във всяка рицарска история. Трябват ти 5 златни монети, за да си домакин на турнир и нито една, за да участваш в чуждо състезание. Състезанията се провеждат за слава и за земя. Ако ти трябва да се биеш за слава, сам си избираш противника. Ако се сражаваш за земя, жертваш едно парче от Англия и получаваш автоматично противник. Когато започне битката, поемаш контрол над копието си (не и на скоростта на коня), а врагът приближава срещу теб. Сигурна печалба при турнирите е да центроваш копието точно в хикса на противниковия щит. Ако победиш останалите трима рицари, автоматично ставаш шампион на турнира. По отношение на тези битки играта не е много оригинална, но това е хитър прийом да спечелиш някоя възлова територия, особено в началната фаза.



Друг начин за придобиване на пари са среднощните атаки на вражеския замък. При този режим играта минава в нещо като исторически Mortal Kombat, но с рицари и мечове. При режима на нощни атаки трябва да се внимава

да не се отдръпваш прекалено назад

(в този случай напускаш крепостта, губейки малко пари и репутация) и да атакуваш, когато противникът е вдигнал меча си над главата, защото тогава е най-уязвим. Рейдовете са добър начин да се отслаби атаката на противниците в късните етапи на играта или да се възстанови част от финансовото здраве, след като врагът те е атакувал.

Ако искаш да спечелиш, трябва да внимаваш как се развиват твоите съюзници — саксоните. Играта е загубена, ако нормандски крал покори Англия или ако саксонски владетел превземе короната.

Трудно е да се обясни защо тази геймка носи такова удоволствие. От една страна, може би е носталгията към старите заглавия. От друга — семплият, но добре обмислен геймплей (напук на Heroes 4), реалистичната атмосфера и голямото историческо познание, което тя ти дава. В момента е периодът на ваканциите, но ако започнеш да играеш Defender-а, по време на уроците по класическа история ще си доста напред с развитието на Англия през средните векове. Трябва да се спомене, че обновеният саундтрак е нещо много приятно за слушане — с всичките класически инструменти и така нататък. Спокойно мога да нарека тази игра като първата походова стратегия, защото не се сещам за друго подобно заглавие преди 86-та година. Най-приятното от този римейк е, че геймплеят остава непроменен и че дискът съдържа и оригиналната игра като бонус. Жалко, но не успях да накарам моя Windows 2000 да я подкара...

Еленко Еленков



Това е една от модификациите с доста дълга история, водеща началото си от 1996 година. След като превзе света на Quake, Half-Life и Unreal, сега Forteess ще се настани и във вселената на Jedi Outcast. Изобщо това е MOD тежка категория.

Накратко – Jedi Fortress е отборна мрежова игра с възможност за избор на различни класове бойци. Интересен момент е, че авторите се опитват да обхванат и шестте епизода на звездната сага. Още в първата версия на модификацията ще има карти, пресъздаващи терен от всеки епизод. Разбира се, всяка "ера" ще включва и съответните персонажи и музика. Така докато на една карта битката ще се води между клонинги и дроиди, на друга ще играете като бунтовници, които защитават базата на планетата Hoth срещу безмилостно напредващата имперска армия. Мога само да се надявам, че онези противни пухкави диваци от "Завръщането на Джедаите" няма да намерят мястото си в нивата, посветени на Епизод 6. :)

Основният тип игра ще е "Capture the Flag". И тъй като една от заветните цели на авторите е да останат възможно най-верни на духа на Star Wars-вселената, флаг фактически няма да има. Неговата функция ще поеме добре познатият дроид тип R2, който изобщо няма да си седи безучастно, а ще бъде направляван от изкуствения интелект. Така целта на отбора ще е да проникне в лагера на противника, да намери R2 и да го докара жив и здрав до своята база. Да, след като веднъж достигнете R2, той сам ще ви следва по обратния път. Ще трябва да го пазите от преждевременно преселване в дигиталния рай, а той при необходимост ще е способен да отваря заключени врати и да ползва компютърни терминали.

Основните класове бойци в играта ще са поне пет вида, като някои от тях ще имат подкласове. В това отношение нещата още не са съвсем финализирани. Примерно войниците ще се делят на три типа: snipers, troopers и gunners. Трите подтипа няма да се различават само по издръжливостта и въоръжението си, а и по възможността да управляват различни машини и защитни установки.

Боравещите със силата ще се делят на Jedi и Sith. Способностите на първите ги превръщат в добър помощник и защитник на своя екип, докато владетелите на "тъмната сила" сякаш ще се концентрират изцяло върху унищожението на противника, без много-много да се интересуват от съдбата на съотборниците си.

Техниците пък ще могат да конструират и поправят различни видове дроиди, да изграждат автоматични защити, а ако се доберат до контролната зала на противника, ще могат да обърнат оръжията му срещу самия него.



Генералите ще са лидерите на отбора. Те са тези, които се занимават с тактическите елементи и разпределението на ресурсите на екипа. Веднъж напуснал командния център, генералът ще губи способността си да поръчва екипировка и ще функционира като обикновен воин.



Класът Bounty Hunters ще се дели на Fetts, Trandoshans и IG-88, като всеки ще има собствени характеристики и умения, доближаващи се до героите от филмите.

Уникалните способности на различните типове играчи ще могат да бъдат развивани на четири степени. Към силите също ще бъде добавено четвърто ниво на владеене. За всяко ниво ще можете да разпределяте точки, които получавате в зависимост от начина, по който се представяте на бойното поле.

Една от многото подробности, за които не остана място да разкажа, е въвеждането на различни техники за ръкопашен бой – предназначени не само за по-ефективно ликвидиране на врага, но и за разведряване на обстановката.

Jedi Fortress е обещаващ мод, който с удоволствие ще дочакам. Единственият проблем е, че появата му е предвидена най-рано за края на годината.

Борис Цветков

TEAMPLAY MOD

издател	ERU
сайт	http://www.3dactionplanet.com/jediknight/jedifortress/

STAR WARS
JEDI OUTCAST
JEDI KNIGHT II

АТАКАТА НА MOD-ОВЕТЕ

Минаха няколко месеца, откакто Jedi Outcast се настани удобно на твърдите дискове на безброй геймъри. За много от тях това място ще си остане резервирано за шедьовъра на Raven и Lucas през следващите една-две, а защо не и повече, години.

Това, че JO ползва нещо добре познато на MOD-общността, а именно Quake 3 енджина, е само една от причините цунамито от задаващи се модификации да се надигне толкова бързо. Макар все още да няма много готови резултати, можем само да точим геймърски лиги, очаквайки бисерите, които със сигурност ще открием сред десетките обявени проекти.

А къде да потърсите повече информация? Източници, естествено, има колкото ви душа иска. Като обилен и добре структуриран сайт бих посочил

www.jediknightii.net

Там ще намерите много повече от актуални новини. Броят на новите модели, картите за единич н а игра и различните типове multiplayer непрекъснато се увеличават. Множество други екстри, както и пособия, с които сами да си сътворите нещо, също са на разположение.

Но да се върнем на модовете. От гореспоменатия сайт можете да свалите над 40 дребни модификации. Това са файлове, способни да предизвикат всевъзможни катаклизми с джедайското ви преживяване.

Гамата е пълна. Намират се и някои откровено тъпи творения. Като за пример ще дам Ninja Mod – в сегашната си версия действието му се ограничава с това да замени енергийните саби с японски мечове (съмнявам се дори и самурай да направи подобен избор), да добави доста кръв и да омеши моделите на героите по изключително калпав начин.

Всъщност има доста модове, които правят точно това – да коригират моделите на персонажите. "StarWars Classic Saga" заменя героите от единичната игра с индивиди, познати ни от 4-ти, 5-ти и 6-ти епизод. Imperial vs. Rebel Conversion пък разменя местата на двете страни в конфликта – играете с Десан и избивате представители на новата република.

Има и шантави модификации. "Tiny Empire" намалява всички StormTrooper-и в единичната игра до миши размери. Доста психарско е да се намерите в стая, пълна с бясно търчащи наляво-надясно дребни бели фигурки, безпощадно обстрелващи ви с миниатюрните си оръжия.

Други модове нанасят много по-драстични промени. С

Jedi Style

ще почувствате мрежовата игра по съвсем различен начин. Ефикасността на повечето оръжия е променена. Добавени са нови стилове на бой с меч, както и доста движения тип "шампионат по акробатика". Максимумът на силовия щит е свален на 75, но пък енергията му се саморегенерира, ако просто клекнете и не мърдате. Промените са толкова, че няма смисъл да ги изброявам. Авторът на тази отлична модификация твърди, че добавя реализъм. Но какво би трябвало да бъде значението на дефиницията за "реализъм" в света на Star Wars?

Style over Substance
www.styleoversubstance.net

Това е MOD, ориентиран изцяло към дуелите. Създателите на тази модификация са върли фенове на творенията на Джон Ву и искат да постигнат ефект, подобен на Opera- и Action-модовете за Half-Life. За целта на първо време ще бъдат добавени две нови сили, множество акробатични номера и техники за боравене с любимия футуристичен режещ инструмент. Все още няма подробен списък на всички нововъведения, но пък появата на самия мод се очаква съвсем скоро и може би вече ще е факт, когато четете това.

Борис Цветков



Игра за пораснали деца, ревниво пазещи спомените си за хартиените самолетчета...

Да застанеш начело на самолетна компания не е шега работа. Обзалагам се, че точно такава мисъл ще ви мине през главата, когато за първи път стартирате Airline Tycoon Evolution. Питам се кой ли дизайнер е упражнил безумното си чувство за хумор и е изработил интерфейса така, сякаш ще продавате боза и топли кифли. Но анимационният стил на измисления свят ще направи времето, прекарано с геймката, почти толкова приятно колкото любимото ви филмче от Cartoon Networrk и ни най-малко няма да попари очакванията ви.

Ако не сте играли Airline Tycoon преди две години, ще се изненадате при вида на двуизмерните изображения и ще изпитате първоначални затруднения при усвояването на правилата. А те са повече от прости. Летището е в някой от големите световни градове, а вие заставате начело на една от четирите компании, които трябва да задоволят нуждите на пътниците и да не разочароват шефа на самолетния терминал. Маршрутите се осигуряват от туристическите агенции, но може да се снабдите с дестинации и от специалното бюро за полети Last-Minute или от офисите — ваши или на конкуренцията, разположени на ключови места по земното кълбо. Преди да се ангажирате с изпълнението на даден полет — бил той пътнически или товарен, трябва внимателно да прецените дали машините ви са в състояние да го поемат и в случай на невъзможност — глобата да не е прекалено голяма.

Разпределението на маршрутите е графично представено и е лесно усвоимо, стига да се вслушвате в съветите на вашия асистент по полетите. Ако предприемете политика на коопериране с конкурентите, ще може да си обменяте дестинации и да използвате максимално възможностите на самолетния си парк.



Отговорностите ви на мениджър са наистина широкоспектърни — освен организирането на полетите ще трябва да следите дали нуждите на наетите от вас самолетни служители (стюардеси и пилоти) са задоволени. Голяма помощ ще ви окажат г-н Хагедорн и мис Селиг — съветници по управлението на персонала. Не подценявайте и бармана Рик, който по всяко време е готов да сподели с вас опита си на бивш управител на авиокомпания и да ви даде ценен съвет.

С времето самолетите се износват и периодично трябва да инвестирате в тяхната поддръжка, което ги прави по-луксозни и вдига рейтинга на компанията ви. Една от новостите в Airline Tycoon Evolution е възможността да управлявате нивото на сигурност. След трагедията в Ню Йорк и Вашингтон, причинена от самолетни терористи, MonteCristo предлагат на тайкун-феновете да се борят със саботажите като монтират наблюдателни камери и използват последните писъци на техническото дело в тази област. Освен старите 20 мисии разполагаме с нови 10 плюс възможност за игра във free campaign или в мрежа. И още едно предизвикателство — по интернет може да обменяте създадените от вас самолети и да се борите за месечни награди и бонуси.

Навигацията из летището е проста, може да посетите общо 30 зони. По важните са банката, откъдето да вземете заем при финансови затруднения, както и петролният магнат, от който да напазарувате керосин на изгодна цена. Музеят пък е мястото, където може освен да закупите нови машини, така и да продадете тези, които не ви носят желаната печалба.

Лудият интерфейс е допълнен и с адекватен саунд. Ще се насладите на всевъзможни звуци, а репликите на всеки от четиримата герои — Тина, Сиджи, Игор и Марио, са със специфичния за тяхната националност акцент, което вкарва свежо настроение. Единственото ми недоумение е защо графиката е с архаичната резолюция 640x480, което на фона на технологичните новости е чиста недомислица от страна на разработчици и разпространители.

Но този маловажен за жанра недостатък не пречи да загърбите претенциозността на сериозните геймки и се отдадете на неповторимата атмосфера на Airline Tycoon Evolution.

Васко Чаворски

TYCOON

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	SpellBound / Montecristo
сайт	http://www.ate.spellbound.de/
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD





Micro Commandos

Десетсантиметрови извънземни се крият във вашето мазе... Земята няма шанс - скоро всички ще бъдем стъпкани от миниатюрните им ботушки...

Класическата извънземна инвазия начева с огън, жупел и масова деструкция. Вариациите по темата са многобройни, но в повечето случаи се отличават предимно по репликите и цвета на злокобните пришълци. Е, изключения има, и едно от последните се явява настоящата стратегия Micro Commandos.

Според нейния сценарий група десетсантиметрови създания се вмъква в нашите мазета. Целта на мъниците е откриването на съвършеното оръжие, с чиято помощ биха могли да си осигурят тоталното световно господство. Единствената пречка пред пъклените им планове е фактът, че са разделени на три фракции и че човешката ни среда в никакъв случай не е пригодена за тях.

Нива

Цялото действие на играта е събрано в една кампания. Има четири въвеждащи мисии и десетина основни. В общи линии МС е стратегия в реално време от най-чист тип — има строеж на единици и бази, събиране на ресурси и битки със себеподобни. Малките разлики идват от силно усложнените системи на снабдяване с енергия и храна. Оказва се, че чуждата цивилизацията е свързана необратимо с човешкия свят. Има непрекъсната нужда от добив на нови и нови суровини. Дори класическите самодостатъчни единици трябва да бъдат зареждани непрекъснато. Ако дадено човече не получи порцията калории и сън, то започва да губи от кръвта си, при това фаталният край не е никак изключен. Единственият плюс в картинката е, че героите ни подлежат на регенерация. Падналото извънземно може да бъде пренесено до родната база и впоследствие закърпено.

Солдати

Подопечните ви в играта са само три вида: работници, инженери и войници. Въпреки това стратегията предоставя свобода по отношение на различните инструменти и оръжия, които могат да се носят. Като резултат всичките касти са по-мултифункционални и от "рендето на Кльопфер". Така инженерите могат да строят, карат машини и прочее. И като става въпрос за конструкции, трябва да отбележа, че сградите са огромно количество. Повечето имат спомагателна роля: спални помещения, хранилки и болници. Класическите бази се строят в нещо като миши дупки. Допълнително съществуват и подвижни постройки като кухни и палатки за почивка. Те могат да бъдат поставяни близо до източниците на ресурси, което значително повишава събираемостта. Самите полезни изкопаеми пък представляват електрически контакт, разпиляна кучешка храна и кутия с инструменти. Малко или много, всичко налично, което не е част от декора, може да се разглоби и използва по предназначение.

3D

Като картинки Micro Commandos е игра от средна хубост. По отношение на дизайна повечето от елементите са направени с нужната доза хумор, всичко е триизмерно и достатъчно шарено. Приятно впечатление оставя фактът, че камерата, следяща действието, може да се движи свободно. Другият сетивен момент — музиката — не дава нещо по-добро. Интересните ефекти са не повече от десет.

Е, като цяло стратегията е приятна — основно и единствено заради историята и атмосферата, която създава. Всъщност лъхащата свежест не е прекалено голяма, но в края на краищата важна е идеята. Micro Commandos е добро решение за човеците, занесли верния компютър и на село при баба. Все пак цяло лято игра на WarCraft 3 може да докара световъртеж и главоболие всекиму.

Сергей Ганчев

REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Monte Cristo
сайт	www.montecristogames.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8

PC CD ROM
1 CD





Къде според вас отиват душите на смелите воини, паднали в битка?



Повечето хора свързват думата Валхала с древните викинги, а някои дори си мислят, че е име на скандинавски бог. А какво е всъщност това? Според митологията на северните народи Валхала е огромно място, принадлежащо на върховния викингски бог Один. То се намирало в Асгард – дома на всички божества, и приютявало герои, паднали в битка или загинали в голямо приключение. Тези бойци били пренасяни там от валкириите – съблазнителни жени-воини. Във Валхала мъртвите приключенци очаквали с нетърпение идването на Рагнарок, когато само най-смелите и силни измежду тях ще имат възможността да се бият рамо до рамо с боговете. Времето, което мъртвите души прекарвали там, се използвало напълно рационално. През деня те тренирали, биейки се помежду си, а залезело ли слънцето, храбрите юнаци опъвали масите, вадели качествения викингски алкохол и пирували до ранни зори.

Валхала – Залата на героите

Историята на играта се гради именно върху тези легенди. Один открива могъщи руни, които могат да предизвикат унищожението на цели светове. За да предпази хората от евентуалния апокалипсис, върховният бог решава да ги скрие. Измамното и лъжливо божество Локи обаче научава за намерението му и решава да присвои руните. Один е принуден да наеме четирима викинги, които да свършат работата вместо него и да спрат коварния бог. Дали ще успеят, зависи само от вас.

Съвсем логично и персонажите във Valhalla Chronicles, измежду които можете да избирате, са четири. Първият е свиреп викинг, идващ от остров Готланд, Балтика. Той умело компенсира липсата на мозък с неизмерима сила и умение да борави със своята огромна брадва. На второ място се подрежда норвежката Тюва. Тя може и да не е надарена с огромна викингска мощ, но за сметка на това борави идеално с меча на баща си. Бърза, интелигентна и красива – това може да бъде наистина опасна комбинация. Третият герой е младият Химер. Той определено има какво още да научи от света, но за сметка на това неговият тийнейджърски ентусиазъм, издръжливост и умение да борави с меч ще му осигурят безпроблемно пътуване по пътя на великите викинги. Последният герой е роденият в Дания Торгир, който също е изключително мощен викинг. Независимо от едрия си вид, той притежава остър като бръснач ум и е наистина опасен за всеки противник. Любимото му оръжие е шипестата тояга, с помощта на която наказва всеки, осмелил се да опетни честта на родното му място. Въпреки очевидната разлика в описанието на героите трябва да призная, че не намерих почти никаква разлика в начина на игра с всеки поотделно. Така че изборът ви в началото няма да е от първостепенна важност.



RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Paradox/Koch Media
сайт	www.paradoxpaza.com/valhala
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows 98/ME/XP/2K, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

Започвайки играта, вие се озовавате



сам сред група селяни

Разполагате единствено с къс меч, проста ризница и колба с отвара, която при нужда ще напълни кръвта ви. Сигурен съм, че на пръв поглед играта ще ви се стори меко казано ужасяваща. И аз така си помислих, когато я видях. Но след като реших все пак да поиграя, видях, че има и нещо като положителни качества. Отвратителните битки спират да ви правят впечатление. Фактът, че всеки път, когато ударите някого с меча си, ще чувате един и същи звук, също ще бъде пренебрегнат след време. След продължително взиране в монитора с цел различаване и фиксиране на ситния герой, погледът ви ще се замъгли достатъчно и вече дори отвратителната графика няма да ви прави впечатление. Чак тогава може би играта ще ви допадне. Наистина, ако това е първата ролева игра, която хващате, ако се абстрахирате от множеството минуси и проследите историята, която е леко изтъркана, може дори да останете доволни, че сте си загубили ценно време. Аз лично бих предпочел да мия чинии цяла седмица.

Както и в другите RPG-та, по всяко време на играта можете да привиквате своя инвентар. Това е добре, но фактът, че не получавате друга информация за предметите, които се намират в него, освен тяхното име, е малко странен. Например единственият начин да разберете



кой меч е по-добър от друг е да намерите магазин. Когато започнете да търгувате, ще получите оскъдна информация за предметите, които притежавате, а именно – тежест и цена. Въз основа на тези два фактора трябва да прецените кои неща да запазите и кои да продадете или изхвърлите.

С развитието на играта ще дойде момент, в който инвентарът ви ще се препълни. Това ще ви накара да си помислите, че след като ги продадете, ще сте на една крачка от неизмеримо богатство. Но уви, търговците разполагат със силно ограничени парични възможности и в повечето случаи се налага просто да захвърлите вещите, за които сте жертвали живота си, защото продавачите нямат възможност да ви ги осребрят.

Самите битки се водят само с едно посочване с мишката върху гадта, която искате да помелите. След това просто трябва да наблюдавате как героят ви удря по главата противника. При всяко точно попадение с каквото и да било оръжие звукът е един и същ. Персонажите, срещу които трябва да се сражавате, са доста недоизпипани. Поне с напредването ви в играта срещате нови и нови противници, които обаче не могат да ви изненадат с кой знае какви умения и сила.

Музиката е относително приемлива. На места е доста потайна и вдъхва мистериозна атмосфера в играта. Но за сметка на това парчетата са малко и започват да се повтарят още в самото начало. Звуковите ефекти само могат да ме накарат да се изсмея в лицето на създателите. Например почти навсякъде, откъдето минавате, ще чувате дразнещо кудкудякане на отбор кокошки.

Нищо ново под слънцето

Двуизмерната графика е просто под всякаква критика. Теренът е доста суховат, дърветата са еднообразни, а хората се движат чепато. Е, поне са добавени атмосферни ефекти като преваляванияна дъжд, а от време на време ще видите и някоя заблудена светкавица. Градовете и къщите според мен са единственото свястно нещо в играта. Поне те са що-годе прилично изглеждащи.

По принцип графиката в една ролева игра не е нужно да бъде невероятна. Все пак този жанр разчита предимно на завладяваща история и интересен геймплей. Жалко, че Valhalla Chronicles не притежава нито едно от тези качества. Просто историята е изтъркана като подметките на двугодишни маратонки.

Асен Георгиев

>> Manga-приказка за доброто и злото <<



TSUNAMI 2265

Tsunami 2265 е футуристичен shoot 'em up-екшън с приключенски елементи. Различното в случая е, че всичко е издържано в каноните на добрата стара манга. Играта залага на по японски измайсторена преплетена история и солидни мелета.

Героите

Стартирайки мисиите, можете да изберете един от двамата главни герои — Наоко Хикари и Неон Шима.

Наоко е изкусителна мадама с пронизващ лилав поглед, изваяно тяло и задължителната абсурдна манга-прическа. Героинята обаче е и много повече от това. Тя е потомка на благороден род, свързан с императора. Майка ѝ умира, когато тя е на съвсем крехка възраст. Отгледана е от баща си и е обучавана за безмилостен боец, в какъвто и се превръща. И то в един от най-добрите. Едва на 20 тя вече е осмо ниво самурай, пряко подчинен на шогуна. Предпочитани оръжия за нея са лъкът и мечът...

Неон е човек неспокоен, търсещ справедливост, дух и атлетична фигура. Той е ронин, който предпочита да твори добро с помощта на The Armored Katana и най-вече с техниката "двоен меч". Неон е единствено дете, отгледан е от баща си. Също от малък работи върху бойните си способности. Баща му умира в сражение, когато той е едва на 16. Тогава героят продължава обучението си под ръководството на нов наставник. Той обаче също бива убит в отсъствие на Неон. Срамът и гневът, че не е опазил живота на учителя, си го принуждават да се откаже от попрището на самурай. Сега е ронин — воин без покровител, тласкан напред от желанието за мъст...

Мисията

Работата, с която нашите хора трябва да си изцапат ръцете, разбира се, е кървава. Мелето обаче не е безцелно. Впрягате нерви и сили, за да разнищите мистериите около E. L. E. N. A. — тайнствен източник на енергия. Любопитното нещо е, че според създателите играта се базира на истински исторически факти, пренесени в 23-ти век. Е, естествено, нещата са доста поукрасени...

Геймплей

В началото на играта мирничко си кротувате в огромните стоманени Mecha (около 20 вида), откъдето раздавате правосъдие. По-забавно става, когато ви се налага да изследвате околността сам самички.

А местата, които ще разглеждате, също разнообразни — осем на брой. Това обаче са само основните видове, а нивата са общо 13. Ще се лутате из пустини, крепости и футуристични мегаполиси...

Като цяло заглавието не предразполага към твърде дълги занимания. Авторите казват, че средностатистически играч се справя за около 10 часа с цялата игра. Това обаче не ѝ пречи да е интересна и занимателна, особено ако търсите нещо, с което да убивате лятната скука. Освен приятната история и геймплей играта предлага нелоша графика, изцяло издържана в мангарски cartoon-стил и задоволителни звукови ефекти. Ще ви допадне, ако не сте от групата на суперпретенциозните геймъри.

Лили Стоилова

3D ACTION ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Got Game Entertainment
сайт	www.gotgameentertainment.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM — 1 CD



Nova Logic-а за военните игри

Преди 15 години на пазара за компютърни игри се появява геймърска фирма, занимаваща се с разработката на игри, които преди всичко бихме могли да определим като военни. За всичките години от съществуването си NovaLogic е доказала, че наистина разбира добре от бизнеса си и нейно дело са едни от най-добрите (а в някои жанрове – безспорно най-хитовите) заглавия по показателите автентичност, реализъм и техническо съвършенство.

Бащата на NovaLogic се казва Джон Гарсия. В ранните години на 80-тото десетилетие на миналия век Гарсия трупа софтуерен опит като програмист в компанията Datasoft (поне за мен слабоизвестна, но малко от наистина значимите софтуерни къщи говорят нещо на повечето хора). Високият му пост на вицепрезидент по софтуерните разработки и възможността да ръководи 22 програмисти не го отказват от създаването на нещо свое и така се ражда NovaLogic. Гарсия успява да развие фирмата си от дребен производител на портирани версии на аркадни игри до днешния значителен разработчик на заглавия като DeltaForce, Commanche или F22 Lightening. Важно да се подчертае, че за разлика от други известни в миналото софтуерни къщи NovaLogic продължава да си бъде собственост на Гарсия, който не се е изкушил от кухите милиони долари на големите разпространители.

NovaLogic – в детайли

През 1989 година се появява първият продукт – играта Wolf Pack, симулация на подводница от Втората световна война. Военната тема, както стана ясно по-горе, е основна при разработките на NovaLogic. През следващите години излизат сериите от игри за свръхмодерния изтребител F22 и хеликоптера Commanche. И двете заглавия са изключително популярни сред любителите на симулатори поради високото ниво на реализъм както по отношение на възможностите на графичния енджин, така и заради пресъздаването едно към едно на управлението на бойните птици. Въпросният реализъм обаче донася и много критики към разработчиците, тъй като игрите често са практически неконтролируеми без предварителна задълбочена подготовка за свикване с управлението.

В основата на успеха на NovaLogic стоят ключови партньорства. Сътрудничеството с компанията Lockheed Martin – един от най-важните американски производители на летателни машини, осигурява достъп до технически описания и спецификации, които са труднодостъпни за всеки, пожелал дори от грозно любопитство да се запознае със самолетите или хеликоптерите на фирмата. Достъпът до реалните физически показатели на летящите чудовища дава възможност за постоянно усъвършенстване на енджина Voxel Space, позволяващ максимално близка до реалността графика.

NovaLogic изпълнява и софтуерни поръчки за нуждите на американската армия. Специално създаденото за целта през 1996 година поделение на фирмата – NovaLogic Systems (NLS), е разработило съвместно с Армейския изследователски институт PC-базиран авиационен тренажор, който допълва методическите занимания на редовия американски пилот (ако се чудите какво означава методически, само се замислете какво правите през цялото време в училище – подложени сте именно на методичен методически контрол, да ме прощава класната).

Верният нюх на Гарсия му помага за пореден път преди няколко години, когато понятието "тактически шутър" не означаваше нищо за поне 90 процента от геймърите. Играта Delta Force постига небивал успех, като полага основите на жанр, който днес се радва на висока популярност (продажбите на подобен род заглавия скачат и поради факта, че американските деца се тресат дори и насън от фанатичен патриотизъм, затова изпитват небивало вътрешно задоволство да постреляят срещу мръсни терористи).

Бъдещето на NovaLogic надали да притеснява някой от инвеститорите. С партньор като Пентагона зад гърба си компанията ще продължава да ни радва с качествени и вероятно обилно субсидирани от федералния бюджет военни заглавия. Искрено се надявам Delta Force 2 да пожъне урожая, посят с доларите на американския данъкоплатец. Рапорт даден, рапорт приет, свободно.

Александър Бойчев

PS MANIA

В това издание на PS Mania за пореден път ще се опитаме да ви предложим нещо ново. Двете отделени страници едва побраха първата част от геймографията на Resident Evil. Идеята е проста - да ви помогнем да се потопите още по-дълбоко в уникалната вселена на тази наистина култова поредица.

Ивелин Иванов

СИСТЕМА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

100% — **90% – 100%** Бинго! Игра, която ще остане в историята на гейминга.

90% — **80% – 90%** Потенциален хит.

80% — **70% – 80%** Солидна игра, доста над средното ниво.

70% — **60% – 70%** Не е зле, но не блести с нищо особено.

60% — **40% – 60%** Можеше и по-добре. Язък за барута!

40% — **20% – 40%** Можеше и по-зле, но нима това е оправдание?

20% — **0% – 20%** Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност

КРАТКИ НОВИНИ

ТОНИ ХОУК ЗАВИНАГИ!

Activision сключиха дългосрочен договор със скейт идола Тони Хоук. До момента поредицата Tony Hawk Pro Skater е генерирала печалба от над 500 милиона щатски долара. Срокът на новия договор е до 2015 година, когато 34-годишният в момента Хоук вероятно отдавна ще е сложил край на спортната си кариера.

СПАЙДЪР-ГЕЙМПАД

Освен, че очевидно, изглежда като любимия контролер на Човека-паяк, тази Gamecube играчка предлага също турбо и "slow motion" функции. Периферното устройство трябва да се появи на пазара през септември, а цената му ще е около 30 щатски долара.



ТЪРСЕТЕ НА ДИСКА

TEKKEN4

Комбинация от геймплей и междинни анимации, които показват защо Tekken отново ще е на върха.

PRIMAL

Невероятно стилна комбинация от готика и фентъзи и като цяло найобещаващият action-adventure игра на E3.

ONIMUSHA 2

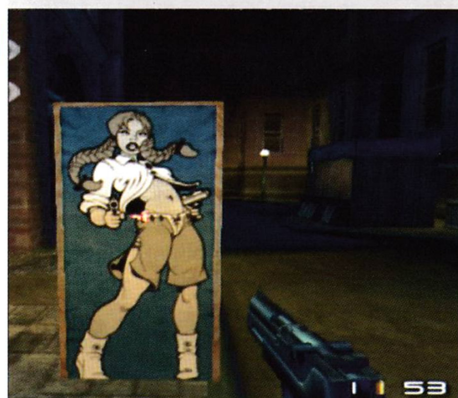
Този напълно пререндван клип за пореден път доказва, че на ниво компютърна анимация японските геймдивелъпъри са недостижими, поне засега.





TIMESPLITTERS 2 В МРЕЖА

Eidos обявиха официално, че PlayStation2 и Xbox версиите на TimeSplitters 2 ще поддържат "мрежова игра" на няколко свързани помежду си конзоли (респективно на отделни телевизори). И двете версии ще позволяват едновременна игра на 16 души на общо 8 осем конзоли. Междувременно стана ясно, че играта ще се появи през септември и в Gamecube формат.



HALO-МАНИЯ

Националният шампионат на Щатите по Halo (не сте забравили, че това е прословутият "Xbox exclusive" шуутър на Bungie, нали?) вече счупи рекордите за масовост. Още преди крайния срок за състезанието са били регистрирани над 10 000 души, повече отколкото за което и да е друго LAN "мероприятие" до момента. Сред наградите са 50-инчов плазмен телевизор с плосък екран, съраунд саунд системата на Bose Lifestyle 35 и още купища Xbox конзоли, контролери и игри. .

издател ELECTRONIC ARTS

създател STORMFRONT STUDIOS

жанр ACTION ADVENTURE

излиза 15 НОЕМВРИ 2002





Честно казано, от самото начало бях адски доволен, че именно Electronic Arts получиха стратегическото преимущество да ползват приликата с актьорите, костюмите и сценографията от вече излезлия Fellowship of the Ring и предстоящите The Two Towers и Return of the King. През последните три-четири години логото на EA се превърна в истинска гаранция за качество. Техните игри не винаги са най-добрите (което не е по силата на нито един издател), но задължително са над средното ниво, а в повечето случаи — доста над средното ниво.

Играемото демо на Lord of the Rings: The Two Towers, предложено на E3, изглеждаше умопомрачително, без преувеличение. Неслучайно в рекламния клип на играта кадри от геймплея се редуваха с кадри от игралния филм. Понякога беше наистина трудно в първия момент да разбереш къде свършва играта и къде започва филмът.

Преди всичко — защо играта се казва The Two Towers, а не Fellowship of the Ring? Простичкият отговор е — от финансови съображения. Завършеният продукт трябва да се появи на пазара почти едновременно с премиерата на втория филм от сагата на Питър Джаксън и EA вероятно не са искали да оставят впечатлението, че продават "остаряла" стока. Все пак първата от трите основни части на играта (съдържаща общо 13 нива) ще пресъздава събитията от Fellowship of the Ring, така че никой да не се почувства ощетен.

Колкото до жанра — той ще е почти 90% екшън, като останалите десет процента ще се изчерпват с простички взаимодействия със заобикалящата среда. Което далеч не означава твърде плитък геймплей. Просто LOTR: The Two Towers е ориентирана генерално към "масовия геймър". Играемите герои са трима — Арагорн, Леголас и Гимли. Фродо също би трябвало да се мерне по някое време, но само като поддържащ персонаж, който няма да можете да управлявате. Същото важи и за Гандалф, уви. Между другото, цялата система с тези "второстепенни" герои е доста добре замислена, защото така действието добива далеч по-епичен характер, за разлика от соловия привкус, който обикновено носят повечето екшън-приключения от трето лице.

Колкото до главните действащи лица, те ще имат ясно изразена индивидуалност. Леголас е най-бързият от тримата, но неговите атаки са най-слаби. Арагорн е добър компромис между бързина и сила. Гимли от своя страна е доста тромавичък, но пък "където удари, брада не никне".

Макар да става въпрос предимно за безкрайни серии от здрав екшън, вашият стил на игра ще бъде оценяван и съответно поощряван. За особено успешни изпълнения, както и за използване на широк спектър от атаки, ще получавате бонус точки, с които след това да си купите по-добри оръжия и нови, по-ефектни (и по-ефикасни) техники. Ако поддържате доброто темпо достатъчно дълго, може да се сдобиете дори с "елфически камък", който да използвате за подобряване на характеристиките на героя. Струва си да се отбележи и системата за "динамично възстановяване", създадена отново в помощ на начинаещите геймъри. Идеята е проста и гениална. "Аптечките" (т.е. лайф бонусите) не са пръснати произволно из нивата, а се появяват в близост, едва когато здравето на героя ви достигне критичния минимум. Което, разбира се, не се равнява на безсмъртие. Ако не сте достатъчно сръчни в битките и достатъчно ловки в прибирането на съответния бонус, вашият човек ще отпраши за вечните ловни полета.

И ако всичко това не е достатъчно, за да събуди интереса ви, какво ще кажете за малко "бонус материали"? В духа на филмовите DVD издания, дискът на LOTR: The Two Towers ще съдържа още интервюта с режисьора Питър Джаксън и актьора, Илайджа Ууд (Фродо), клипове от втория филм от поредицата, клипове от снимачната сцена и постпродукцията, концептуален арт и един господ знае какво още. Аз съм "за", а вие?

DINO STALKER



Очевидно любовта на Capcom към динозаврите няма скоро да хване ръжда. След двете наистина страхотни издания на Dino Crisis (които, уви, почти никой не оцени по достойнство) на път е и трета игра, която ще ни захвърли в света на гигантските "гущери" — Dino Stalker. Накратко за историята — годината е 1943-та и самолетът на лейтенант Майк Уайърд — пилот от американските военновъздушни сили, е повреден фатално при въздушна битка високо над водите на Атлантическия океан. Майк е принуден да катапултира и тъкмо когато парашутът му се отваря успешно, пред него изниква вражески изтребител, очевидно решен да го направи на решето с картечниците си. Лейтенантът вече си "чете молитвата", когато изведнъж се озовава в своеобразна времева дупка, която го пренася назад в миналото. Доста назад в миналото — в прословутия Юрски период. Сега той трябва да оцелее на остров, гъмжащ от иначе отдавна измрели влечуги.



Dino Stalker се играе с помощта на добре познатия ви светлинен пистолет, който е специално оптимизиран за новото си издание — G-Con 2. Онова, което отличава играта от повечето подобни заглавия (като например поредицата Time Crisis), е възможността да изследвате свободно нейния свят вместо да се движите по предварително очертан маршрут. Изключение правят само частите, в които ще трябва да стреляте от борда на моторница или от седалката на движещ се джип. Dino Stalker предлага внушителен арсенал от оръжия — автоматичен пистолет, узи, арбалет, снайпер, високоволтов електрошок и т.н. Интересно нововъведение е сензорът за движещи се обекти, който би трябвало да ви помогне да намерите острозъбите чудовища далеч преди те да са ви открили. Dino Stalker има всички шансове да се превърне в истински хит. Въпросът е единствено дали феновете на жанра ще се чувстват комфортно в свят, където трябва сами да откриват пътя си и дали това няма да убие задъхания ритъм, с който обикновено сме свикнали да свързваме този тип игри.



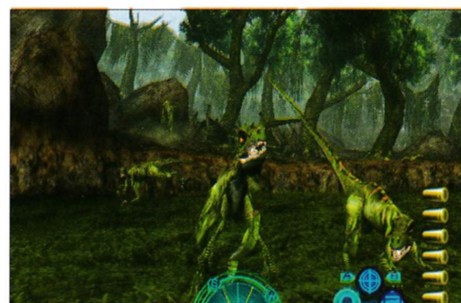


издател CAPCOM

създател CAPCOM

жанр SHOOT EM' UP

излиза 09.2002



Resident Evil story

Създадена от Шинджи Миками (по-известен напоследък с хита си Devil May Cry), поредицата Resident Evil промени завинаги света на екшън-адвенчър игрите и дори постави началото на нов жанр – сървайвъл хорър. До днес геймки с това заглавие са излизали в пет различни формата (предстои и премиерата за нов, шести – Nintendo Game Cube), а общо от поредицата са продадени над 20 милиона копия. Популярността на "марката" Resident Evil отдавна прекрачи границите на електронните развлечения с излизането на едноименния комикс, а през тази година и с премиерата на пълнометражния филм на режисьора Пол Андерсън. Решихме, че пълната Resident Evil "геймография" ще представлява безспорен интерес за вас. Единственият проблем беше, че информацията се оказа твърде обемна за един-единствен брой. Очаквайте продължението в следващия заедно с информация за предстоящите проекти със същото име.

RESIDENT EVIL

Премиера: 1996
Формат: PSone
Герои: Крис Редфийлд, Джил Валънтайн, Албърт Уескър, Бари Бъртън, Ребека Чембърс

От градчето Ракуун Сити в Средния запад на Съединените щати пристигат доклади за изчезнали лица и невероятни феномени, като например подобни на кучета чудовища. След като полицията изважда от реката труп на жена, по чието обезобразено тяло са открити следи от разкъсвания, сякаш причинени от вълк или мечка гризли, пътят към планинския проход бива барикадиран. Едновременно с това е уведомено и местното специализирано подразделение S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad). Отрядът "Браво" на S.T.A.R.S. е изпратен да разследва ситуацията. След повреда в двигателя на превозващия ги хеликоптер връзката с отряда пропада. Отряд "Алфа" е изпратен да разследва гористата местност около Ракуун Сити с цел откриване на членовете на екип "Браво" и овладяване на ситуацията. Още с приземяването на техния хеликоптер обаче, отрядът е нападнат неочаквано от глутница гротескни кучета. Изоставени от изплашения до смърт пилот на хеликоптера, оцелелите членове на отряда потърсват убежище в къщата на близкото имение. Учудването им е голямо, когато се оказва, че къщата всъщност е била лаборатория за ужасяващи експерименти, по време на които е изгубен вирус, който превръща хората в зомбита...

RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT

Премиера: 1997
Формат: PSone

Около година след излизането на първата игра Capcom издават



Director's Cut ("режисьорската версия") на оригиналния Resident Evil. Идеята е да се популяризира заглавието, като в изданието бъдат включени пълната японска версия на интро анимацията (забранена за разпространение в Щатите), както и някои нови междинни филмчета. RE Director's Cut включва за пръв път arrange режим и beginner режим (с понижена трудност). Режимът arrange включва по-трудни противници, промени в разположението на предметите и враговете, няколко нови ъгъла на камерата плюс нови костюми за героите.

RESIDENT EVIL 2

Премиера: 1998
Формат: PSone / PC
Герои: Лион Кенеди, Клер Редфийлд, Ейда Уонг, Шери Бъркин

Разположена във времето след събитията от Resident Evil, историята на Resident Evil 2 започва с масовото разпространение на вируса в Ракуун Сити. Носят се всевъзможни слухове, а градчето живее в непрекъснат страх от ежедневните "странни събития". Навсякъде са пълзяли неописуеми същества, а броят на мистериозните смъртни случаи нараства с ужасяваща скорост. Говори се за катастрофален инцидент в планинска лаборатория, където се провеждат секретни експерименти на корпорацията "Ъмбрела" (от англ. — "чадър"). Но все още никой не е наясно с цялостната картина... Полицейското управление е назначило няколко нови служители в опита си да поуспокои местните жители. Лион С. Кенеди е един от многообещаващите "новобранци". На път за новото си назначение Лион пробва безуспешно да се свърже с капитана, който го е назначил. Въпреки това той продължава към Ракуун Сити, за да поеме новата си служба.

В другия край на градчето Клер Редфийлд се опитва да открие своя изчезнал брат Крис. Клер е започнала своето издирване от Ракуун Сити, откъдето преди два месеца са дошли и последните сведения за брат ѝ, само за да открие, че той е станал жертва на "планински инцидент". Дали Крис е все още в градчето? Нито Лион, нито Клер имат някаква представа за истинското лице на ужаса, който им предстои да изживеят... Според мнозина Resident Evil 2 е не просто най-добрата игра в поредицата, но и най-добрият сървайвъл хорър въобще. В това продължение са направени някои ключови подобрения в графично отношение, особено по моделите на героите и техните анимации. Играещият отново има възможността да избира измежду два основни персонажа, но предметите, оръжията и дори историите в двата случая се различават ярко една от друга, в зависимост от това в каква последователност са изиграни. Това, което направите в една игра, оказва влияние (макар и доста ограничено) на играта с другия персонаж. Освен това има и два особено трудни сценария и няколко други "тайни", които могат да бъдат открити.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Премиера: 1999
Формат: PSone / Dreamcast / PC
Герои: Джил Валънтайн, Карлос Оливера, Михаил Виктор, Николия Гиноваеф

Приблизително по времето на събитията от Resident Evil 2, Nemesis ви хвърля насред развихрилите се с пълна сила фатални събития в Ракуун Сити. Разпространението на Джи вируса е взело катастрофални размери, а на вас се пада ролята на Джил Валънтайн бивш член на S.T.A.R.S., оцеляла след инцидента в тайнственото имение. Докато Джил си проправя път през опустошения град, тя се сблъсква с Немезис истинската причина "Ъмбрела" да започнат разработката на вируса.

Немезис е биологично оръжие, което в случая е програмирано да открие и унищожи членовете на S.T.A.R.S. В течение на действието Джил бива подпомагана от членовете на "отряда за прочистване" на "Ъмбрела", които изглежда също толкова си нямат представа за истинската ситуация колкото и тя самата. Или само искат да изглежда така? Всъщност първата част от играта "се случва" преди събитията от RE2, а втората част — след тях. Така че докато Джил се бори отчаяно за живота си, същото правят и Клер, и Лион...

RE3 представя за пръв път някои генерални промени в схемата на управление в поредицата, не всяка от които бива пренесена по-късно в RE: Code Veronica. Освен осезаемото подобрение в детайлността на 3D моделите играта предлага някои функции като бързо обръщане на 180 градуса и навеждане плюс значително подобрение в системата за автоматично прицелване.



Soldier of Fortune: Gold Edition

Създател: **RAVEN SOFTWARE**
Издател: **CODEMASTERS**
Жанр: **FPS**
Мултиплейър: **ДА**
(до 4 участници на отделни конзоли)

38%

Може би дори не подозирате, че тази игра вече стартира в PC формат преди повече от година. В такъв случай първото нещо, което трябва да научите за SOF, е, че в нея има насилие. Много насилие. Адски много насилие. Не, не бързайте да кимате разбиращо. Нека обясня...





Очевидно идеята за пореден път е да се стреля. Няма лошо. Ние всички обичаме — кой повече, кой по-малко — да стреляме. Грабваме, значи, първото по-сериозно оръжие и хукваме да си гръмнем някого. А, ето го и него — някакъв гаден скинарнеонацист. Направо си го търси, копелето! Бум! Изстрелът отнася левия крак на скинара от коляното надолу. Той изквичава като прасе и пада по лице в локва кръв. Ние обаче все още сме му сърдити. Бум! Я, лявата му ръка я няма. Бум! Опа-а, и от главата му нищо не остана. Както гордо заявяват пичовете от Raven, в модела на всеки от вашите противници в Soldier of Fortune има 26 различни части, които можете да превърнете в кървава каша с един-единствен изстрел. Няма да се правя на бог знае какъв светец и ще си призная, че в началото е забавно. За около минута и половина. После става просто гадно и безсмислено.

Некадърна преработка на и без друго зле изглеждаща PC игра. Влудяващо дълги времена за зареждане. Има ли смисъл да продължавам?

Moto GP 2

Създател: **NAMCO**
Издател: **SCEE**
Жанр: **MOTOR RACER**
Мултиплейър: **ДА**
(до 2 участници на отделни конзоли)

91%

Първата Moto GP беше сред наистина броящите се на пръсти добри заглавия в "стартовия списък" на PlayStation2. Освен официалния, макар и непълен Moto GP лиценз (истински писти, истински мотоциклетисти), играта предлагаше и страхотна графика плюс два еднакво интригуващи стила на игра – arcade и simulation.



Поздравления за THQ, които се сетиха да издадат играта за PC, където според мен тя е на път да помете всякаква конкуренция. Междувременно в света на PlayStation2 изминаха почти две години. И слава богу, второто издание на Moto GP превъзхожда своя предшественик във всички основни показатели. Еволюцията, естествено, се забелязва най-напред в графиката. Моделите на моторите и пилотите са чувствително по-добри, анимациите също са усъвършенствани, а пистите са изпипани до най-дребния детайл. И като си говорим за писти, този път те са два пъти повече — общо 10. Далеч по-важни обаче са подобренията в управлението. Моторите в Moto GP 2 завиват значително по-добре, а спирачките също са доста по-ефикасни и по-лесни за използване. Струва ми се, че дори физичният модел е допълнително доразвит. Освен познатите ви вече режими от първата игра в Moto GP2 ще откриете още един, изцяло нов — Legends. В него (след като го отключите, разбира се) ще можете да изпробвате силите срещу легендарни имена от близкото минало.

Най-добрият симулатор на пистови мотоциклети, правен някога, независимо от платформата.

Red Card

Създател: **MIDWAY**
Издател: **MIDWAY**
Жанр: **ARCADE FOOTBALL**
Мултиплейър: **ДА**
(до 2 участници на отделни конзоли)

85%

Още надписът на обложката на Red Card казва всичко – "Същата игра, други правила." И преди да съм оставил погрешно впечатление ще кажа, че това все пак е футбол – учудващо добър както като графика, така и като управление и геймплей.



Другите правила идват (както намеква и заглавието — "Червен картон") от нещата, които са ви позволени в играта. Повечето футболни симулатори, които съм опитвал до момента, включват поне по един особено груб фаул. Разликата е единствено в начина, по който се наказва неговото използване. Едни игри са по-строги, други по-либерални. Red Card не само че не наказва използването на грубости, а дори ги поощрява. В тази игра можете да видите някои от най-фантастичните (и най-забавните!) способи да проснеш който да е от противниковите играчи — дори съдията, без майтап! Повечето "подсечки" и ритници са извадени сякаш от екшън с Джет Ли. Но — всичко това е направено със сериозна доза чувство за хумор и абсолютно безобидно. Преди всичко нито един играчите не се контузва и следователно не напуска играта. Което ще рече, че не можете да използвате фауловете, за да осакатите противниковия отбор, като във FIFA да речем. На практика позволените фаулове дори се превръщат в допълнително предизвикателство. Просто трябва да бъдеш по-бърз и по-повратлив, да подаваш по-добре и по-находчиво, за да не дадеш дори шанс на противника да те фаулира. За малко да забравя и една от най-страхотните екстри в Red Card — изпълнението на шутове в стил "Матрицата".

Невероятно свеж и купонджийски футбол, който като капак на всичко изглежда и се играе страхотно.

PlayStation Cheats

MLB SLUGFEST 2003

Натиснете K, T и O, за да смените иконите на първата, втората и третата кутия в match-up прозореца. Числата в долния лист показват колко пъти трябва да натиснете бутона, за да активирате чийта. След като промените иконите, натиснете кръстачката в нужната посока, за да ги активирате. ***Пример:*** *за да активирате 1-2-3 Ля, натиснете K, T, T, O, O, O, Ля.*

Log bat — 0-0-4 Г
Wiffle bat — 0-0-4 Дя
Mace bat — 0-0-4 Ля
Rubber ball — 2-4-2 Г
Softball — 2-4-2 Д
Max speed — 0-0-3 Ля
Max power — 0-3-0 Ля
Max batting — 3-0-0 Ля
Големи глави — 2-0-0 Дя
Малки глави — 2-0-0 Ля
Unlimited turbo — 4-4-4 Д
Tournament режим — 1-1-1 Д
Не се уморяваме — 3-4-3 Г
Отваря Rocket Park stadium — 3-2-1 Г
Отваря Roman Coliseum stadium — 3-3-3 Г
Отваря Pinto Team (horse players) — 2-1-0 Дя
Отваря Lion Team — 2-2-0 Дя
Отваря Eagle team — 2-1-2 Дя
Отваря Todd McFarlane team — 2-2-2 Дя
Отваря Terry Fitzgerald team — 3-3-3 Дя

In-game hints
В **Press Start** прозореца натиснете X, за да отворите high score-a. Натиснете X отново, за да браузнете през различните светове за играта.

WAY OF THE SAMURAI

Задръжте L2 + L1, докато въртите левия аналогов стик. След като завършете 7 кръга с него, окото на самурая ще проблесне и ще пробляства на всеки два следващи кръга, както в японската версия на Way of The Samurai.

Sword Hardness +1
По време на игра натиснете **Start**. Екипирайте меча, който искате да направите по-твърд, задръжте R1+R2 и натиснете Дя, Дя, Ля, Ля, Д, Г, O.

Възстановяване на здравето
Натиснете **Start**, за да идете в менюто с мечовете. Задръжте **L1+L2**, след това натиснете **Д, Г, Д, Г, Дя, Ля, O**. Така ще възстановите здравето си до максималните му граници.

Смяна на главния персонаж с друг (само за японската версия)
В прозореца за избор на главен персонаж преместете курсора върху полето: **Name Entry** и натиснете **L1, R1, L2, R2, L2, R1, L1, Ля, Ля, Ля, Ля, R2 + K**

Смяна на главния персонаж (US-версия)
В start new game прозореца, където избирате лицето, облеклото и меча на самурая си, натиснете **L1, R1, R1, L2, L2, L2, R2, R2, R2 + K**. Използвайте бутоните за посоки, за да изберете персонажа, който искате да използвате. При натискане на посоките за ляво и дясно ще се сменят възможностите за избор. Ако промените опциите в Head Select или Body Select, графиката на персонажа ще се върне в нормалното си състояние и ще трябва да направите чийта наново.



Пълно възстановяване на здравето (японска версия)
По време на игра натиснете **Start**, за да отворите главното меню. Задръжте **L1+L2**, след което натиснете **Г, Д, Г, Д, Ля, Дя, K**. Кръвта на главния герой ще бъде възстановена напълно, можете да повтаряте чийта колкото пъти желаете като имайте предвид, че той не работи във VS режима.

Sword Hardness +1 (японска версия)
По време на игра натиснете **Start**, за да отворите главното меню. Задръжте **R1+R2**, след това натиснете **Дя, Дя, Дя, Дя, Дя, Дя, Дя, Ля, Д, Г, K**. Здравината на меча, с който е екипиран главният ви персонаж в момента, ще се увеличи с една точка. Можете да използвате кода до 5 пъти на меч, за да достигнете ниво на здравина 5. Чийтът работи дори на мечове с показател за Sword Hardness на 0, като не действа във VS режима.

Отключване на VS режима (японска версия)
Влезте в **Title** прозореца и задръжте **L1+R2**, след това натиснете **Дя и K** едновременно.

Отключване на всички умения във VS режима (японска версия)
По време на битка във VS режим паузнете играта, задръжте **R1** и натиснете **Ля, Ля, Дя, Дя, L1, L1, L2, L2, L1, Дя, Ля.** Всички умения към екипирания в момента меч ще се отворят. По време на битка между двама играчи само този, който е вевел кода, ще има всички умения. Затова и двамата трябва да си го въведат поотделно.



Тази статия е предназначена за всички, които имат намерение да опознаят в детайли света на WarCraft III. Първото важно нещо, което трябва да се отбележи, е, че играта няма нищо общо със StarCraft. Новото отроче на Blizzard е заглавие с напълно оригинални концепции, които допринасят за създаването на един уникален геймплей.

Общи съвети

§ Не пренебрегвайте героя си. Използвайте го максимално във всеки един момент, защото неговите умения в 99% от случаите изнасят на гърба си цялата армия.

§ Внимавайте да не губите единици още в самото начало или поне се опитайте да сведете загубите до възможно най-ниското ниво. За тази цел изтегляйте от битките ранените или просто избирайте герои, които могат да се справят с неутралните гадини предимно сами. Такива са Keeper of the Groove, Archmage, FarSeer, Blademaster и Dreadlord.

§ Всяка армия е много по-силна, ако в нея има няколко типа единици. Например 4-5 Footmen, 3-4 Knights, 4-5 Riflemen и т.н. са много по-ефективни, отколкото само рицари, само пехота или само стрелци.

§ Възползвайте се от предметите и неутралните сгради! Разумното им приложение би могло да обърне хода на всяка игра.

§ Ако играете на по-големи карти, овладяването на втора мина (рядко и на трета) става задължително. Би било добра идея да наблюдавате евентуалните места, на които противникът ви би си построил втора база и да осуетявате неговите планове, докато ресурсите му не се изчерпат. Shade-овете (немъртви) и бухалите на huntress-ите (нощни елфи) са идеални за тази цел.

§ Не се ограничавайте с присъствието на един единствен герой в своята армия, освен ако картата не е малка и изходът от играта не се реши в първите едно-две сражения.

§ Ако забележите, че губите битката, не се колебайте, а бягайте. Пропиляването на единици е напълно излишно, а тяхното подновяване - твърде скъпо.

Хора



Повече от пет селянина не са необходими при събирането на златото. За дърва обаче ще са нужни малко повече - около 5-6. По-късно, след ъпгрейд, работниците могат да носят 15 или 20 дърва наведнъж вместо 10. Тогава техният брой може да бъде намален наполовина.

Хората съвсем спокойно използват своите ферми и като стени поради факта, че тези сгради могат да се строят плътно една до друга. С тяхна помощ е препоръчително да прикривате равномерно разположените ви из града кули, така че достъпът до тях да бъде максимално ограничен.

Човешката раса има разнообразни бойци, които могат да прилагат доста стратегии. Ето една от тях. Концентрирайте се върху производството на footman-и (7-9) и използвайте тяхното защитно умение. Щом имате възможност, подсилете ги с няколко rifleman-и (5-6), а впоследствие задължително с priest (1-3) и sorceresses (1-3). В ранните битки тази комбинация няма да ви изневери. Но в никакъв случай не занемарявайте рицарите. Колкото по-бързо стигнете до тях, толкова по-добре - те достойно ще заместят footman-ите. Тази армия би се възползвала чудесно от защитната аура на паладина и от близърда на Archmage-а.

Друга добра, но много рискована

стратегия, е масовото производство на sorceress (7-11), подплатени с няколко footman-а и стрелци. Присъствието на Archmage е задължително заради неговата аура, възстановяваща маната на околните единици. Целта в тази стратегия е да превърнете по-голямата част от противниковата армия в овце, които впоследствие да бъдат изклани. Тя е обаче опасна и изисква огромна сръчност.

Немъртви



Тъй като започвате единствено с три аколити и един ghoul (таласъм), всяка секунда в самото начало е от жизнена важност. Гледайте да запълните с работници обитаваната от духове мина за не повече от 1-2 минути. Тъй като таласъмите могат да носят по 20 дърва наведнъж, в самото начало ще ви свършат перфектна работа и само двама от тях. Ако впоследствие обаче забележите, че разстоянието между работното им място и централната сграда или гробището се е увеличило сериозно, поставянето на още един юнит от този тип няма да е излишно.

Немъртвите могат да защитават своята база по перфектен начин. Техните sprit towers са изключително силни и комбинирани с мощната атака на основата сграда, стават ужас за всеки играч. Не правете грешката да събирате кулите на едно място, защото магии като земетресение и блйзърд могат да ги сринат за нула време.

Една от любимите ми стратегии с немъртвите е масовото използване на таласъми, примесени с 2-3 crypt fiend-а. Като начален герой е хубаво да изберете Dreadlord-а, тъй като неговата вампирична аура ще пълни кръвта на първите ви меле единици. Изследването на cannibalize и frenzy допълнително ще увеличи ефективността на таласъмите. Комбинирайте тази армия с втори герой Death Knight, който пък със своята аура ще ускори атаката и регенерацията на единиците ви. Задължително включете и няколко некромансера (3-5), които да вдигат скелети. Тази стратегия обаче е трудно приложима единствено срещу нощните елфи и техните huntress-и. В този случай се съсредоточете върху производството на crypt fiend-и и ги примесете с няколко таласъма, а впоследствие - и с abominations. Dreadlord не би ви бил кой знае колко полезен като герой, тъй като неговата аура въздейства единствено върху melee единици. Комбинацията от Death Knight и Lich е много по-ефективна. Ако пък играете срещу орки и знаете, че врагът ви се е съсредоточил върху производството на груntове, използването на гарголити (5-8) е добра идея. Но никога не забравяйте да включвате некромансери, защото в повечето случаи без тях ще сте загубени.

Често срещана тактика е комбинацията от 9-12 некромансера и 3-4 meat wagon-а, които предварително са напълнени с трупове от гробището. След като се доберете на безопасно разстояние от противниковата база, изпразнете вагоните и оставете маговете да направят колкото се може повече скелети. Подкрепена от няколко таласъми и crypt fiend-и, тази армия може лесно да надвие по-упоритите противници. Стратегията обаче е рискована, защото при нея залогът е предимно в ръцете на магьосниците ви. Но ако се приложи правилно, тя е доста успешна.

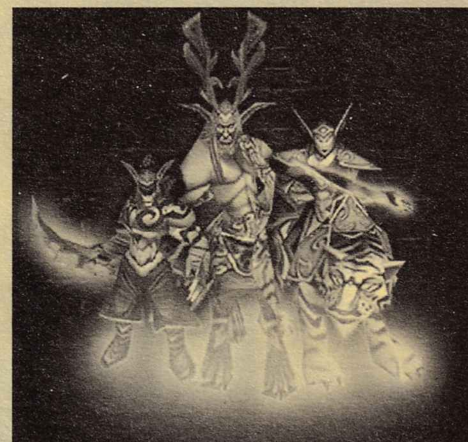
Орки



Орките събират ресурси подобно на хората, така че повече от 5 пеона в мината и 5-6, които да секат дърва, няма да са ви необходими. От изключителна важност е как ще разположите "бункерите" на зеленокожите същества. Разпръснете ги равномерно из вътрешността на базата си. Никога не ги поставяйте на предна линия, защото ще затруднявате пеоните, когато им заповядвате да влизат в тях. Подкрепете ги с няколко нападателни кули. Не сгъстявайте сградите. Оставяйте повече място между тях, тъй като орките са големи същества и имат нужда от пространство, за да минават свободно.

Единствената широко разпространена стратегия сред зелените същества е масовото използване на груntове (5-7), подкрепени от няколко трола (2-3), и задължително шамани, които да владеят изключително мощната магия bloodlust. Тъй като в по-късен стадий на играта лесно можете да бъдете контрирани от въздушни единици (химери, frost wyrms, гарголити, грифони), съсредоточете вниманието си върху производството на летящите wyverns. Тази тактика работи почти безотказно с всеки герой. Лично за бих препоръчал Far Seer-а заради неговия ultimate spell, който би помогнал при нахлуването в чуждите бази. В противен случай ще трябва да включите към армията си и 2-3 катапулта.

Нощни елфи



Подобно на немъртвите запълнете златната мина с работници за не повече от 1-2 минути. Тъй като нощните елфи се нуждаят от повече дърва, а wisp-овете извличат единствено по 5, ще се наложи да сложите повечко. 7-8 вършат идеална работа. Що се отнася до разположението на сградите, препоръчително е да слагате moon wells в предната част на базата и да включите умението им да лекуват на auto casting. По този начин защитаващите се единици ще могат да възстановяват кръвта си безпроблемно без да се налага да губят излишно време.

С помощта на първите си две единици, подкрепени от ентите на Keeper of the Groove, нощните елфи умеят да прилагат силен натиск още в самото начало. Стрелците (3-5) и huntress-ите (6-8) остават в тяхната основна армия до края на играта. Те обикновено се допълват от 3-4 друиди, които забавят, тровят и махат положителните магии на врага.

Druid of the Claw (2-3) е много полезен със своята магия roar, която увеличава атаката на единиците с 25 процента. Магията на Druid of the Talon - faerie fire, пък е изключително ефективна срещу по-защитно ориентираните хора, тъй значително намалява бронята на вражеските единици. Ако играете срещу немъртви, би било препоръчително да започнете с герой Priestess of the Moon. Нейната аура ще увеличи допълнително атаката на стрелящите единици, което ще ви помогне да елиминирате бързо по-слабите им юнити и най-вече некромансерите. A starfall-ът е меко казано смъртоносен.

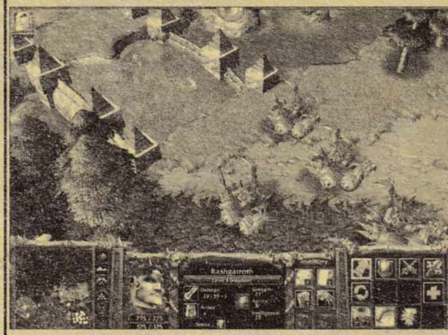
Балистите на нощните елфи са ефективни и срещу по-големи групи от единици (след ъпгрейд), така че не забравяйте да се снабдявате с по 2-3 от тях. Също така няма да е излишно, ако взимате със себе си и по 2-3 wisp-а. При детонация те могат да осакатят всяка група от магове, тъй като ликвидират тяхната мана.

Владимир Тодоров



СЪБАРЯНЕ НА МОСТОВЕ

Да, колкото и странно да звучи, това е напълно възможно. Те се разбиват с помощта на обсадни машини, които обстрелват земята директно (meat wagon - при немъртвите, mortar teams - при хората, катапулти - при орките), както и с някои магии като близърд и земетресение (не е препоръчително). Четири-пет единици са достатъчни, за да съборят моста за сравнително кратко време. Ако по времето, когато той се срутва, върху него се намира някаква армия, тя ще падне в реката, но без да се удави. За сметка на това тя ще се окаже заклещена там и единственият начин да я измъкнете е с цепелин или евентуално - с герой и town portal.

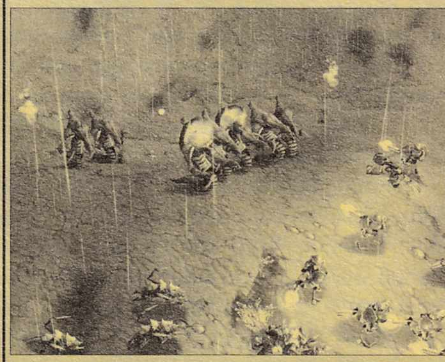


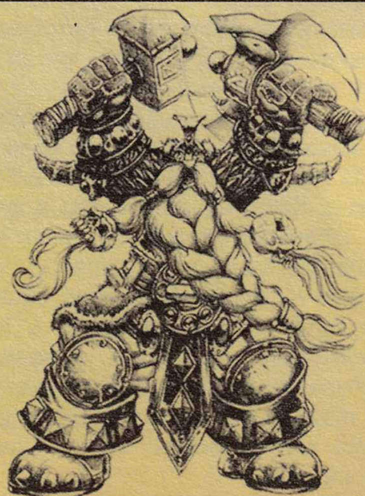
КЪДЕ Е ХИДРАЛИСКЪТ?

Ако искате да видите напълно раздвижен, озвучен и управляем хидралиск, който е скрит в WarCraft III, ще трябва да направите следното. Той се намира във втората мисия на кампанията с нощните елфи. Започвате нивото само с Priestess of The Moon. Впоследствие към вас ще се присъединят няколко балисти. Те са разположени в горния десен ъгъл на картата около един фонтан. С тяхна помощ разчистете дърветата, които се намират от лявата им страна. Хидралискът е скрит навътре в гората и чака своите откриватели. Той е страшно силен. Има атака 84-120.



Ако пък минете последната мисия в кампанията на нощните елфи на hard, след обичайните кредити ще станете свидетели на битка между марини, зерглини и хидралиски. Тази сцена обаче не трябва да се възприема като реклама на StarCraft II. Тя е там, просто за да ви позабавлява.





PC Cheats & Tricks

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN (BETA)

За да активирате чийта, трябва да го въведете в конзолата [˜] или да го напишете в "hitman2.ini" файла в главната директория на играта.

god 1 — God Mode
giveall — Дава всички оръжия с амуниции за тях
infammo — Пълни амуниции за всички оръжия
invisible 1 — Невидимост

MOTO GP

Състезавайте се с "Klonoa"
Победете в 22 Challenge състезания, за да отключите скрития пилот Klonoa.

Turbo engine
Създайте Random състезател и мотор. Вземете 11 победи в Challenge състезанията с него, за да отворите една от трите екстри — подобрено ускорение, максимална скорост или владение над мотора.

Twin
В Time trial режим бийте собственото си време 10 пъти подред, за да отключите свой двойник. Сега, ако пуснете бързо състезание на същата писта, двойникът ви ще следва вашите стъпки от Time trial състезанието.

Левитация
Създайте нов пилот и мотор и го запишете с име **Leonardo** — ако започнете бързо състезание, всеки път, когато превишите 120 mph, ще се издигате над пистата. Докато летите, ще можете да се състезавате, но за да победите, трябва да минете финалната линия по земя. Ако излетите прекалено нагоре, настрани или потънете в земята, играта може да увисне и ви изхвърля в Windows.

Easter egg
На четвърта писта в Championship режима има поле, оградено с гуми. Ако успеете да минете през тях, ще излезете зад трибуните на обширна полянка. Тръгнете в посока на слънцето (то е фиксирано) и след около 20-30 секунди ще стигнете до огромно пано с десетина нахилени муцуни. Кажете "Привет!" на пичовете от THQ, създали играта. :)

UNREAL TOURNAMENT 2003 (BETA)

Следващите кодове са за използване само в сингълплейър режим. Натиснете [tab], за да отворите конзолата, и след това напишете:

god — God Mode
fly — Fly Mode
ghost — Минаване през стени
walk — Walk Mode, дезактивира предните два чийта
loaded — Всички оръжия
allammo — Амуниции за всички оръжия

LEGO RACERS 2

Създайте или редактирайте нов шофьор в Bsuild менюто. Въведете някое от следните имена, за да активирате чийта. Чийтовете могат да се използват само в test drive режима и няма да работят при официално състезание.

FLYSKYHGH — Режим на летене.
FSTFRWD — По-бързи коли, таймер и опоненти.
NCHSSS — Премахва текстурата на колата ви.
NWHLS — Премахва текстурата на колелата.
HIDDNKARACTRS — Отключва всички скрити и бонус персонажи.
NSLWJ — Колата ви не се забавя, когато не е на пистата.
PGLLRD — Единствено Shooter Attacking Power Ups са разпръснати по картата.
PGLLYLL — Единствено Mine Power Ups са разпръснати по картата.
PGLLGRN — Единствено Turbo Power Ups са разпръснати по картата.
RPCRNLY — Единствено Grapple Power Ups са разпръснати по картата.
LNFRRRM — Отключва скритата писта "Rocket Racer Run Mirror Track".
MXPMX — Highest Power Up Level е **винаги** активиран.
NDRVR — Премахва текстурата на шофьора ви.
NMRCHTS — Дезактивира всички чийтове.

TSUNAMI 2265

За да активирате желания чийт, в основното меню задръжте бутона [Shift] и напишете: "MENSAAAA". Ще чуете мъжки глас да казва: "That's what I need." След това по време на игра ще можете да напишете и използвате следните кодове:

LShift+LCTRL+A — Пропускате нивото
LShift+LCTRL+R — Restart на нивото
LShift+LCTRL+C — Продължавате да играете, дори да сте загубили мисията
Press G — God Mode

Hint: Влезте в менюто на Neon в прозореца с персонажи и напишете кода "ZIOCLETO" — когато стигнете до мисията с neon, ще я играете със скелета му.

AIRLINE TYCOON - FIRST CLASS

По време на игра напишете кода, за да го активирате. Ако сте го направили правилно, ще чуете звук, потвърждаващ въвеждането му.

atmissall — Избор на ниво
donaldtrump — Повече пари
expander — Разширява летището
famous — Подобрява репутацията ви
mentat — Активира всички помощници
nodebts — Премахва дълговете ви
showall — Програма на всички полети
thinkpad — Запълва бележника ви
winning — Пропускате нивото
runningman — По-бързи играчи
thinkpad — Получавате нов бележник

GRAND PRIX 4

Extra Speed
Паузнете играта. След това въведете "**GIVE ME SPEED**".

Turbo
Паузнете играта. След това въведете "**GIVE ME BOOST**".

MIXED NEWS

ФАРЕНХАЙТ

Френското студио Quantic Dream (www.quanticdream.com/english/) е комбинирало по странен начин игрите, телевизията и печалбата. Новата им продукция е повлияна от телевизионните сериали, а де факто е съвсем нормална PC игра. Казва се Fahrenheit (www.fahrenheitgame.com/htmlus/index.htm) и има собствен игрови двигател, който представлява нещо като куест-система за разследване на серия убийства. Сериите ще излизат всеки месец и ще се заплащат поотделно. Първоначално играта ще се продава с един епизод (слава богу, на по-ниска цена). Ако се хареса, потребителят купува следващия епизод/ниво. За местните (български) стандарти е интересно как ще се обясни подобна схема на типовете от "Славейков", където повечето неща са на еднакви цени. А за всички, които се чудят какво е Фаренхайт, ще разясня – алтернативна на познатата ни Целзиева скала за измерване на температурата. Оттук нататък може да опитаме с конвертиране на температурните градуси по следната формула:

Фаренхайт=32+(9/5)x(Целзий).

FAHRENHEIT
The final countdown has already begun

HOME | News | FAHRENHEIT | Images | Downloads | Forums | Work in progress | QuanticDream

The first 3D real-time television series

Discover a new episode every four month and follow the adventures of the characters in a breath-taking para-normal thriller in which YOU are the hero. Play the role of the hunter and the fugitive in this fantastic interactive adventure where you will have to speak, explore, interact, fight and face up to dark forces.

The latest News

Fahrenheit in the news. Read our Press Review and find out what the specialists have to say...

Receive our News Letter

Enter your e-mail address | send

After Fahrenheit, the world just isn't the same place

71 % loading

Fri Aug 9 14:50:18 UTC+0300 2002

Downloads

Discover the latest screenshots and designs

DO YOU TYPE A LOT?*

[Йес ю ду] Именно затова Project Dolphin ще ви хареса. Проектът е започнат съвсем от нищото от програмист, решил да изпробва колко бутона натиска на ден. 6 месеца по-късно главният сайт на Project Dolphin е изпъстрен със съобщения, молещи за финансова помощ с хостинга и апелиращи за свежи програмистки сили, които да поддържат усилията на хилядите участници. За да се включите в проекта, трябва да изтеглите от сайта програмката Pulse, която стои тихичко в tray-а и брои колко пъти ще клъвнете по клавиатурата. След това трябва да се регистрирате на сайта (и това не изисква много усилия). Когато започнете да използвате Pulse (съветът ми е да не го спирате изобщо), вашите кликове се трупат и дори да не сте с постоянна интернет връзка, може да използвате момента, в който си проверявате пощата, за да "изпразвате" натрупаните кликове.

Сайтът е еволюирал до степен, при която (ако желаете) може да си направите състезания с приятелите. Това става като създадете отбор, след което всички се включвате него. Така статистиките (кой колко пише) стават публични и са обект на състезанието. Разбира се, може и да се мами, но никой не желае това. Ако нямате приятели и сте сам самичък на света, може да подкрепите българския национален тим за бързо писане. При последната проверка тимът се казваше "shmatkite".

http://www.project-dolphin.net

** този текст е качил в моя акаунт над 1131 символа.*

PROJECT DOLPHIN

Main: Homepage, Project News
Membership: Sign up, Your account
Statistics: Overall, Teams, Users, Accounts, Countries, Web API
Client: User guide, Download

Country Statistics

Countries by Membership

Rank	Country	Members	Slice
1	United States	3,143	21 %
2	Netherlands	2,044	14 %
3	France	1,840	12 %
4	United Kingdom	927	6 %
5	Japan	847	5 %
6	Sweden	827	5 %
7	Finland	727	5 %
8	Canada	704	4 %
9	Germany	633	4 %
10	Belgium	372	2 %

РОБОНАВТИКА

Разходките в космоса са трудна работа главно заради радиационните излъчвания на слънцето. Затова екип от НАСА работи по подпомагането на космонавтите в техните пикници из откритият космос. Хората, започнали начинанията си преди 30 години, обявиха работеща версия на робот, който е проектиран специално за разходки в космоса и вършене на мръсната работа. За момента роботът е все още в бета версия, но скоро се очаква да помага с двете си камери (вместо очи) и възможността да бъде командван директно от човек. Разгледайте робота на НАСА на ***http://vesuvius.jsc.nasa.gov/er_er/html/robonaut/robonaut.html***. Има и филми.



AUDIOGALAXY'S RETURN

Но вероятно с платена версия. Според SiliconValley.com програмата за обмен на музика ще се завърне с нова, платена версия, с която ще се опита да убеди своите 80 милиона (бивши) потребители да продължат да точат. Предполага се, че новият вариант на програмата ще разчита на това да пуска музика в друг формат, който да има поне някакви рестрикции по копирането, защото очевидно mp3 не върши работа нито на звукозаписните компании, нито на асоциацията, която ги представя.

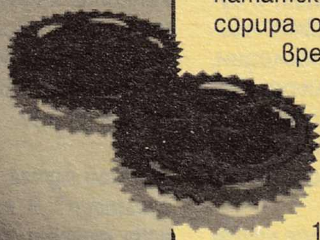
НЯМА БЕЗПЛАТЕН ОБЯД, НИТО БЕЗПЛАТЕН e-mail

Няма безплатен обяд. Нито e-mail

След като Yahoo орязаха някои функции на безплатната си поща и накараха всички, които ползват POP3 или Forwarding, да плащат, дойде моментът и другите "пощенски" фирми да се сетят да искат едно-друго от потребителите. Macintosh феновете, регистрирани в Mac.com, разбраха, че трябва да вкарат по 100 долара на година, за да запазят своите e-mail адреси. Освен адресите си в mac.com потребителите ще получат виртуален хардиск, персонален архив, антивирус и други онлайн услуги (Извън пощенските новини всеки, заинтересован от дизайна, в името на самия дизайн може да провери Apple.com за информация за новите продукти – 20-гигабайтов iPod, 17-инчов iMac и 10.2-рата версия на OSX наречена Jaguar.). Hotmail внезапно промениха своята политика, като обявиха, че всички съобщения в "sent items" фолдъра, по-стари от 30 дни, ще бъдат изтрити. Най-неприятното в новата идея на Hotmail е, че изтриването на старите съобщения става без предупреждение от страна на Hotmail/Microsoft.

QUAKE MOVIE FEST

И тази година организаторите от Machinima Arts & Sciences приемат участници в ежегодния фестивал за филми, създадени в триизмерни и виртуални среди. През изминалите години на фестивала участваха много филми, направени чрез двигателя на Quake и изчислени по сценарий със съответните реплики и сюжет. Идеята е да се промотира и толерира авангардна визия за създаване на нискобюджетни филми. Както всеки фестивал, и този връчва награди в 10 категории – най-добър филм, режисьор, визия и така нататък. Мероприятието се спонсорира от Nvidia и се провежда по времето на QuakeCon в Меските, Тексас. Ако мислите, че може да режисирате добре някой Quake филм, посетете www.machinima.org; крайният срок е 17-ти август.



ГЕЙМИНГ БЕЗ ЖИЦИ (НО С ГРАНИЦИ)

Интернет клубовете наоколо няма да пострадат, но в САЩ работят за създаване на условия, в които може да се играе денонощен "клубен" мултиплейър, но от дома. 802.11b (много по-известен като Wi-Fi) е стандартът за безжични комуникации, при който ти трябва платка с антена, за да се включиш в мрежата. Но платка с антена не може да те вкара в местния турнир по Quake – тези мрежи са изградени по друг метод и повечето LAN игри не могат да се играят в безжичното пространство. Е, в момента Motorola разработват протоколи, които ще позволят на всички геймъри да влизат в мултиплейър игри през която и да е Wi-Fi мрежа. Продуктът се разработва с участието на Nintendo и Sony, които се явяват в ролята на хората с опит в правенето на игри. Предполага се, че в скоро време ще може да се купи Wi-Fi Bridge (цена 200 долара, но ще падне) и да се играе която и да е игра пред блока. Това няма да повлияе особено на социалната дейност, но все пак родителите ще са доволни, че излизате от вкъщи.

MICROSOFT ЩЕ ВИ РАЗБИЕ...

...с много нови (софтуерни) продукти тази есен. Гигантите обявиха поредната версия на Windows XP, наречена Media Center Edition (сещахте се за приказката за вълка, версиите и нрава от Windows 98 Second Edition и Windows ME насам...). Според официалната информация за пресата – Windows XP MCE ще превърне домашния компютър в приемник и предавател на телевизия, видео, DVD, интернет и така нататък.

До месец можем да очакваме Service Pack 3 за Win2k, като освен това в нета вече плъзнаха ранни бети на новия Windows Media Player 9, който визуално е почти идентичен със стария плейър, но има опции за запис на DVD, както и по-добри и повече декодери и енкодери. Новият плейър е и един от основните елементи на следващата медийна платформа с кодовото име Corona. Тя ще включва нов аудио- и видеокодек, разработван специално от Microsoft (SDK-ът идва на 4-ти септември). Предполага се, че майкровците ще се състезават отново с Apple, които пуснаха своя QuickTime 6.


Веселин "Morgoth" Ефремов

Училище за ГЕРОИ

Как точно се раждат героите в родните игри? Александър Каракашев на лавче с двама млади българс-ки character дизайнери

Може би най-сериозният начин да обявиш, че една игра ти харесва, е да кажеш, че си зарибен по нея. Или пристрастен. Или каквото там ползваш за случая. Само че факторите, които определят тази твоя привързаност, са различни, строго индивидуални, свързани с миналото, настоящето и други твои особености и... И тук вече спокойно можем да се отдадем на безсмислено разтягане на локуми, което, в голяма част от случаите, ще ни отведе до простото заключение – ти обичаш да гледаш това, което се случва в играта, по начина, по който то изглежда, докато се случва. Понякога е интересно да разбереш как гледат на същите тези неща хората, отговорни и пряко свързани с това, което виждаш на монитора си да прави магии, върти секира, гърми с гигаужасен мегабластер срещу куп зверища и т.н.

Кога започнахте да рисувате и как стигнахте до компютърните игри?

Веселин: От 83-та година имам компютър и игри, а от 85-86-та рисувам на компютър. Сега съм на 23. И на 8 битов компютър съм рисувал доры — точка по точка. Но нищо не пазя.

Вие ли правите консепт арта за играта?

Веселин: Имаме главен художник, той ни е шеф, той е първият българс-ки геймхудожник, правил е всичко за първата българска игра — Tzar. Наистина е много добър.

Коста: По принцип той прави концепт арта, после е 3D моделирането, после е текстурирането. В случая всичко правя сам. Иначе аз трябваше да направя 3D модела, Весо би трябвало да го текстурира и след това да направя анимацията.

Трябва ли сценарий, някой рисува ли сториборд преди това?

Коста: Е, става въпрос за компютърна игра, не за комикс. И тук всичко зависи от дизайн документа на самата игра, в който се иска да има swordsman или footman някакъв. В процеса на разработка се подобряват всякакви неща.

Веселин: Има дизайн документ, който ти казва какви юнити трябват, някой се хваща и ги рисува на хартия, най-често с молив, казва му се какъв тип броня и орнаменти има по нея. Ние сме основно изпълнители, впоследствие обсъждаме работата на екипа.

А сюжетът, историята на самия герой, който работите, кога се появяват тези неща?

Веселин: Първо трябва да се направи енджинът на играта (ние създаваме RTS игри), после да се определи начинът на игра — какво правят героите в дадена ситуация, а субективните команди се правят найнакрая. Сингълплейърът е последен, много по-късно от мултиплейъра. Той е поредица от скриптирани работи — като беше в Half-Life — случва се нещо и ти трябва да направиш нещо.

Какво става с героя, след като бъде направен?

Коста: След като одобрят героя, е анимацията.

Веселин: В дизайн документа са описани детайли за всички действия, които трябва да извършва един персонаж — да ходи, да тича, да се бие по определен начин и т.н. Ясно е, че ние правим 2D игра. Основната разлика тук е, че всичко се рендва предварително. Нашите човечета не са толкова големи.

Коста: Правим ги достатъчно големи, за да се вижда детайлът и да се рендват бързо.

Случвало ли се е някой да анимира нещо по класическия начин, на ръка?

Коста: С фази? Ами май това за игра на никого не му се е случвало в последните години.

Веселин: Само някакви междинни профили.

Имаше една пластелинова игра – Neverhood...

Веселин: Има много яки неща в нея, да — и като визия, и като геймплей, и като музика беше много добра. А иначе доскоро се правеха рисувани куестове — WarCraft Adventures например, поне каквото се виждаше от него, те така и не го довършиха, той беше изцяло рисуван. Broken Sword също. Това е малко проблемно — трябва да рисуваш всеки кадър, докато в 3D-то е по-лесно.

Коста: В 3D-то се прави някаква костна система и значимата разлика с 2D-анимацията е, че правиш само кийфреймове, само ключовите кадри, после можеш да го нагласиш в колкото кадъра искаш да мине. В нашия случай всяко движение е десетина-двадесет кадъра.

Веселин: Това е най-приятното, няма фазиране.

В такъв случай, умира ли класическата 2D анимация? И какво мислите за разните нови плъгини, като комикс-шейдинг, които ти позволяват да развиеш един 3D mesh (3D model) като някаква комикс фигура?

Коста: Аз лично не бих направил такова нещо. Иначе, класическата анимация не е умряла.

Веселин: Всичко зависи от това какво искаш да постигнеш, оттам избираш и средствата. Но и с тези нови плъгини е някак по-стерилно, не е толкова живо, не е като в класическата анимация и комикса. Общо взето, има два типа анимация — едната се води за изкуство и друга, която е зрелище. Качествените анимации не са толкова за широката публика, те са за фестивали и така нататък.

А откъде черпите информация за различните стилове на боравене с оръжие, за

>>> Казвам се Коста Атанасов. Занимавам се с 3D графика от 6-7 години. През последните почти две години бях в Haemimont и се трудих по Celtic Kings (бившия Druid King). В момента работя в Black Sea Studios заедно с Веселин, който е 2D-артист, при това страхотен. Веселин Ефремов може би трябва да кажа. Ама той много скромничи, иначе се занимава и с 3D. >>>

Това трябва да е нещо като най-кратката визитна картичка на двамата кеъктър дизайнери, които сме издирили, за да разберем как се раждат героите на родните геймки. В една крайно непретенциозна кръчма папката с авторски работи на Коста стои почти като откраднатата от арт студио. На пръв поглед пряко следствие от факта, че анимацията, която събеседниците ни скоро ще завършат в Нов български университет (НБУ), се счита за необходим бекграунд за всякакво бъдещо развитие и упражненията в тази посока са задължителни. И по-нататък изскача тук и там в разговора по очаквани и не съвсем толкова поводи, докато драконите, Гигер, биомеханоидите и древните воини бавно се наместват в ролите си в Голямата картина.


Веселин "Morgoth" Ефремов

ударите – в Celtic Kings има римляни, келти...

Веселин: Един от художниците ни е нещо като консултант, той е голям специалист по тези оръжия. Но сега не правим римляни, а средновековна игра. Има книги, в които са публикувани дори тогавашни учебници за фехтовка и подобни.

Трябва ли да имаш дарба за работа върху герои за игри?

Веселин: Първо я има техническата част — трябва да можеш да рисуваш, да постигнеш точно онова, което искаш. Това се учи, но за другото трябва фантазия и да си гледал много. За да нарисуваш един робот, трябва да си виждал много техника — те всичките фантастични неща са базирани на нещо реално, така че като направиш някаква машина, трябва да можеш да обясниш тази тръба за какво служи, да можеш да си защитиш рисунката. Опитното око веднага ще различи нелепите неща.

Кое е по-яко – да правиш нещо с повече пиксели или с по-малко?

Веселин: Всичко зависи от целта. Например няма смисъл да правиш една кофа 1000 пиксела.

Коста: Аз например правя текстура за шлем на Юбит, който е голям 7-8 пиксела максимум. Няма смисъл да правя текстура 1024x512 примерно. Правя такава за 50x50 пиксела. Винаги мислиш какво ти трябва.

Веселин: Аз за това мразя клишето, че една игра "е изпипана до наймалкия детайл". Няма значение наймалкият детайл — ти трябва да го направиш така, че да е красиво. Повечето хора нямат ценностна система за това и като видят, че в една адвенчър-игра на някаква врата има пиронченца, колкото и да са грозни, това според тях е равно на красива игра. А това няма нищо общо с красивите игри — там има композиция, цветове.

Колко рендера се правят от началото до края на работата по един герой?

Коста: Рендери се правят, докато се моделират текстурите, не толкова за анимациите.

Веселин: Един от признаците за добър моделинг е, когато нещо е направено с по-малко полигони. Защото това определя колко време ще се рендва. А резултатът при добър модел е един и същ.

Софтуер?

Коста: 3D Studio Max. За другите програми нямам идея. Можеш да направиш едно и също на Max и на Maya, но в едната програма ще ти е поудобно.

Веселин: По принцип най-high end се водят Maya и SoftImage, другите са 3D Studio Max и Lightwave. 3D Studio Max е най-популярна за геймпродукция.

Добре, и вие работите върху RTS с доста сериозна историческа подплата в държава, в която основно са популярни игри като Counter-Strike. Това не ви ли притеснява?

Веселин: Това е проблем от геймклубовете.

Коста: Да, това е от геймклубовете. Защото повечето не биха взели голяма игра, за да я инсталират, пък и никой няма да седне да я играе в клуб — много е дълга.

Тогава каква би била идеалната игра, която бихте играли дълго?

Коста: Нещо средно между Deus X и Alien vs. Predator. Като Thief. Точно така. Thief ми е любимата игра.

Веселин: Аз на StarCraft съм много голям фен, макар че Blizzard са много комерсиални. Но всъщност, ако една игра в началото е грозна, няма да ѝ дам шанс. Както стана с Heroes IV — имала прекрасен геймплей, но аз не можех да се насиля да ги гледам тези гадни пиксели. Първото визуално впечатление е най-важното, може би дори още от интрото.

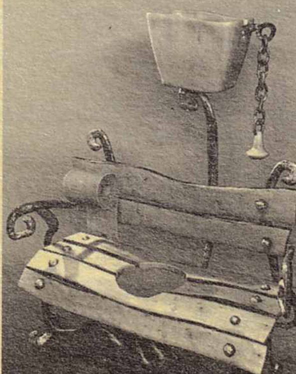
Анимацията (в НБУ) помага ли ви за работата сега?

Коста: Абсолютно да. Там имаме добри преподаватели — Анри Кулев, Стоян Дуков...

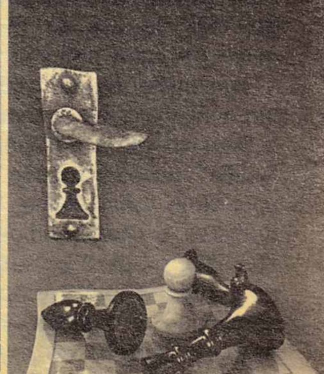
Коста: В НБУ учим класическа анимация. Но за да ви обясня разликата, май трябва да тръгнем оттам как се изгражда един кеъктър.

Продължава в следващия брой...

Коста "Jovi" Атанасов





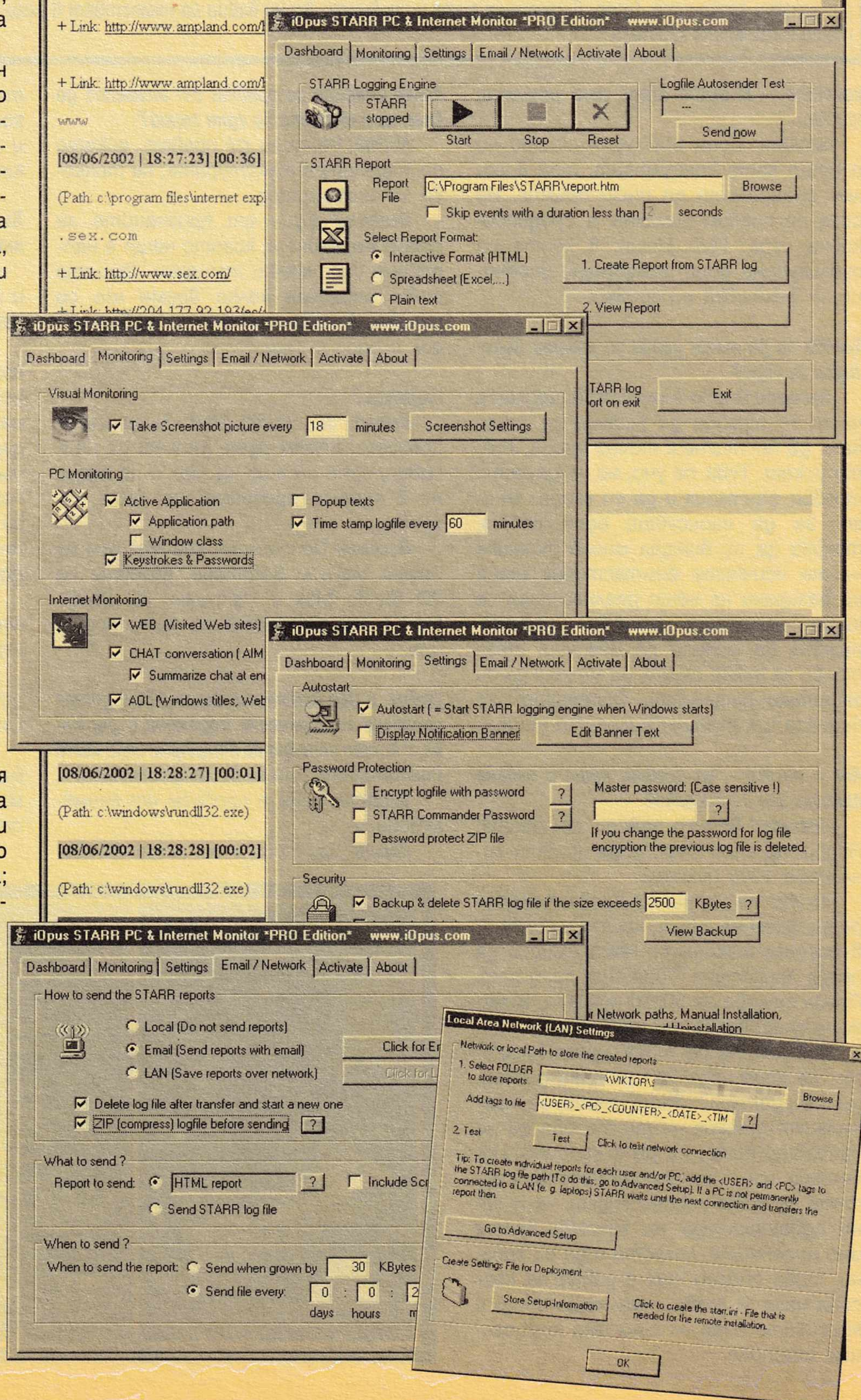


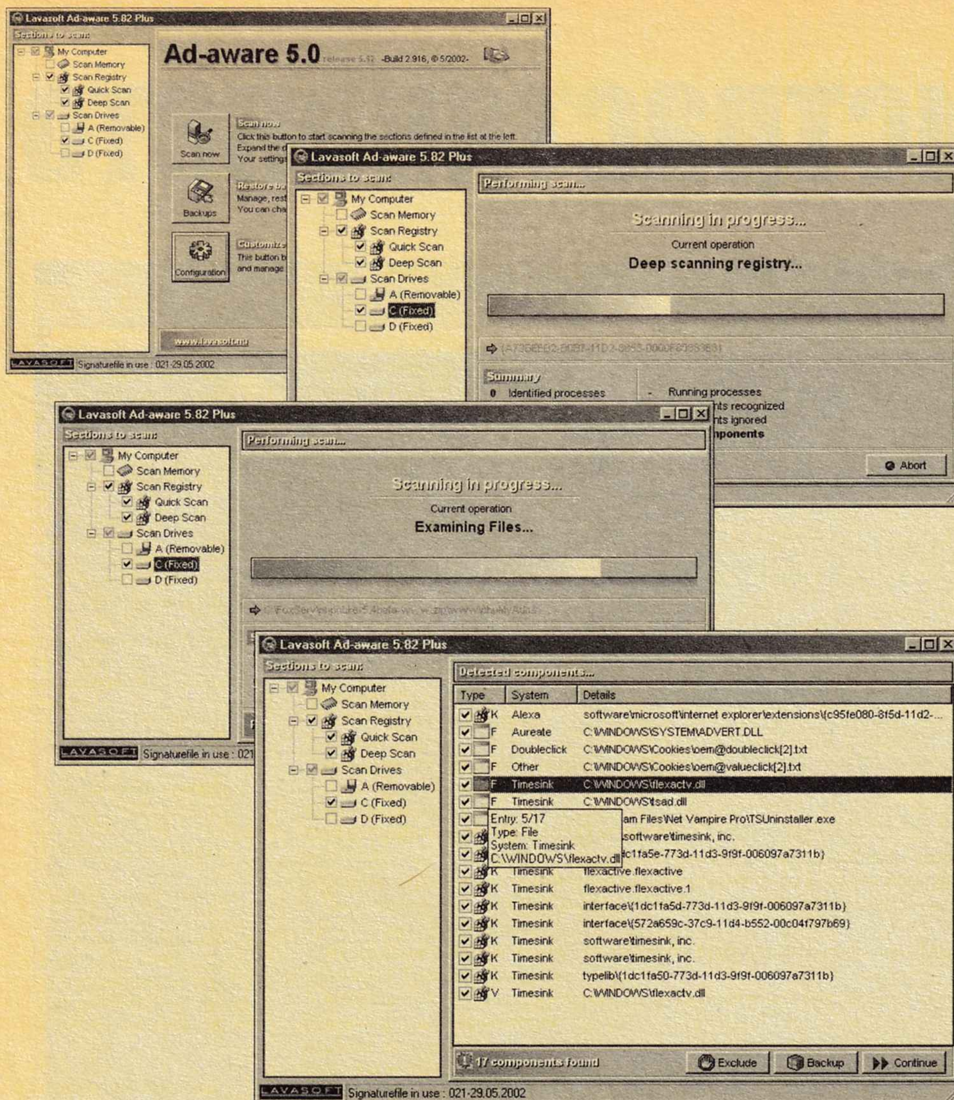
ШПИОНОМАНСКА ИСТЕРИЯ

Виртуални паразитни единици с агентурна насоченост – не само по филмите

Конспиративните теории за Големия брат, който гледа добре скрит от картината на стената, съществуват открай време (ако не включваш, виж "1984" на Джордж Оруел – тази книга е "Илиадата" и "Одисеята" на параноично-подозрителната литература). Човек по принцип се притеснява, че някой някъде или го контролира и му готви нещо, или го одумва. Компютрите в случая не правят изключение, но когато следващия път мониторът светне, имайте едно наум – някой наистина "гледа".

Спайуерът и всякакъв подобен софтуерен боклук се подвизава по твърдите ни дискове от няколко години, като с популяризирането и лавинообразното нарастване на интернет потреблението в световен мащаб (не съм убеден, че баба Маруца знае за интернет повече от това, което дават по централните новини на телевизията, но нейсе) разнообразието от такъв софтуер чувствително се увеличи. Причината – след кризата и масовите фалити интернет-компаниите и уебфирмите отчаяно търсят начин, с който да докопат свежи кинти, ако позволите израза. Банерите и изскачащите прозорци всяват досада и една мизерна част от потребителите (предимно начинаещи) все още се заглеждат по тях и ги натискат. Персоналните ви данни обаче са ценен и скъп материал. Дори в офлайн света редица компании се занимават със събирането, анализирането и оценяването на личните данни, навици и предпочитания на милиони обикновени хора – спомнете си това следващия път, когато попълвате брошурка за невероятна печалба – парична или предметна, която ще получите, само ако изпратите въпросната диплянка; същото важи и за купищата телевизионни игри и викторини. Спайуерът (буквално – шпионски софтуер) има за цел да върши именно тази досадна работа в интернет – спестява ви се удоволствието от попълване на поленца с въпроси и вместо това програмата "подслушва" и-мейл адреса ви, записва прилежно сайтовете, които посещавате, и следи потребителските ви навици – дали се кефите на порно (хайде-хайде) или предпочитате страници с високоинтелектуална поезия. Нерядко се случва и така, че внезапно отвсякъде започват да изкачат рекламни прозорци, които по принцип с безобидността си не би трябвало да смущават





потребителската ви душа – макар и в случая "атаката" да е целенасочена. Това обаче не е всичко.

Според данни на Privacy Foundation за 2001 година 27 процента от всички работни места в световен мащаб се контролират с т.нар. босуер (bossware – спайуер от шефа). В САЩ тези програми дори са напълно законни. Във всички щати (без Кънектикът) фирмите имат право да наблюдават служителите си без предварително известие (т.е. в Кънектикът ще ги попитат "Нали нямате нищо против да ви шпионираме, а?"). Последното важи стига да не води до дискриминация – ще рече, че се шпионират всички, а не само чернокожите, жените или бременните служителки например. Съвършенството на подобни програми на корпоративно ниво позволява следенето и съхраняването на "сигурно място" на пароли за поща и т.н., едно към едно копия на написаното от вас в електронни писма, корпоративни писма и отчети и др. По данни на Wallstreet Journal подобен род услужливи приложения са виновни за уволнението на служител на едно летище. Въпросният господин написал автобиографията си, тъй като смятал да подаде заявление за работа в друга компания. След това той НЕ запазил документа, но въпреки това бил изхвърлен. Още ли искате да работите отвъд Океана?

Разбира се, циркулиращият в нета спайуер е далеч от подобни възможности и в повечето случаи става въпрос за програми, причиняващи най-вече вреден рекламен шум. Моделът за shareware софтуер еволюира до т.нар. adware – безплатна програма с големи мигащи банери (дори и в ICQ вече ги има). Зад фасадата на банера обаче в нередки случаи се крие и неприятен подслушвач. Компании като Radiate, Gator, Cydoor или Doubleclick, специализирали дейността си в разпространение на банери, до такава степен са усъвършенствали софтуера си (т.е. спайуера), че към днешна дата около 500 програми в интернет са "заразени". Черешката върху тортата е, че сред тези 500 имена се намират безспорни хитове като повечето обменни борси за музика, Getright, Download Accelerator, CuteFTP, Go!zilla и т.н.

Най-забавното в случая е, че спайуерът не върши нищо незаконно. В т.нар. End User License Agreement (досадния дълъг текст с правила на ползване, който излиза при инсталацията) е уточнено използването на ваша информация за други цели. Който не чете Agreement-и (кой ли пък чете такива бози?), съвсем легално си пъха таралеж в гащите.

Почистването на вредните доносници става с помощта на специализирани програми, каквато е например AdAware (www.lavasoft.com). Тя е най-популярната и най-мощна защита срещу подобен род нарушители. Рекламни бъгавини като Cydoor, Radiate, TimeSink са практически безпомощни срещу нея. Производителите на досаден уебшум обаче реагират и някои приложения спират да функционират след премахването на боклуците (пример – Kazaa, iMesh, Netsonic). Други пък са "имунизирани" и техните рекламни добавки са добре защитени и неоткриваеми. Най-яркият пример в този смисъл е Getright, който в своята adware-версия така здраво се вклинява, че никоя antispy програма не е в състояние да открие рекламния плъгин, дело на Headlight Software.

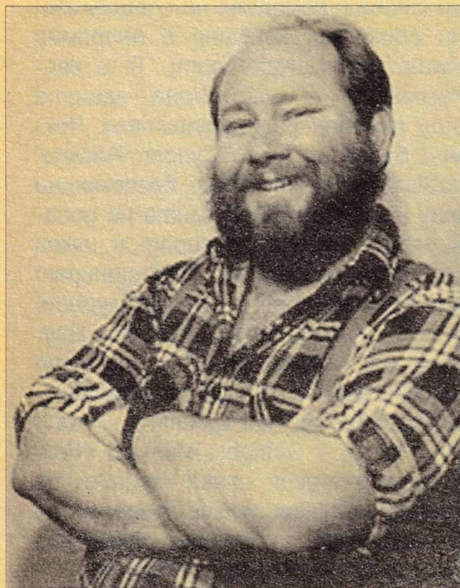
Възмущение предизвика и една от последните акции на познатите ни Blizzard. С последния ъпдейт на Diablo II компанията си позволи да поставя специални записи по харда на играча, за да напъхва там идентификационния номер на твърдия диск, на процесора, както и IP-адрес. Същевременно Blizzard взима разрешение от потребителя (всичко това го има в License Agreement-а, деца) да анализира и неперсонални данни от сърфисткия профил за – както гласи определението – "демографски проучвания". След появилите се протести от Blizzard побързаха да обяснят, че искат единствено да открият притежателите на пиратска версия на RPG-хита. Колко безсмислено е това обяснение, оставам на вас да прецените – все пак всеки играч и досега се идентифицира онлайн с уникалния профил на персонажите си в играта, както и с активиращ номер на самата игра.

Разчистването на спайуер програмите прилича на борбата с хлебарки – колкото повече го махате, толкова повече той се появява, но от други, нови места. Като капак някои програми просто не функционират след "прочистването" и с капеща от сърцето кръв трябва да изберете дали искате да продължавате да работите с това приложение, макар и да сте шпиониран, или да премахнете напълно боклуците от твърдия си диск. Изборът не е лек. Използването на програми като AdAware поне ще ви покаже какво точно се случва в компютъра ви. Големият брат ви гледа.

Александър Бойчев

Не на пристрастяването

Ърнест Адамс



Ърнест Адамс е геймдизайнер на свободна практика и член на International Hobo game design consortium. Името му се появява най-често в продукциите на Bullfrog като е работил в проекти, издавани за платформи от IBM 360 до PlayStation 2. Лектор е на Game Developers' Conference, която се смята за най-елитната конференция в бранша. Личната му страница е достъпна от www.designersnotebook.com

File Edit View Favorites Tools Help

Back Stop Refresh Home Search Favorites Media History Mail Print Edit Size

Address http://www.designersnotebook.com

Home
Consulting Services
Designer's Notebook
Other Articles
Lectures
Print Publications
Resume
Game Credits
Community Activities
Scrapbook
Design Resources
Design Philosophy
The Wanna Be Page!

SEND ME E-MAIL

international hobo

Ernest W. Adams

Upcoming events: I'll be at the Game Developers' Conference Europe, August 27-29
Recent activities: Seminar at Academy of Converging Media, Berlin, Germany
For more information about my professional activities, visit the News page.

I am a computer game designer, and an author and lecturer on game design and development.

I supply a variety of design and consulting services to the interactive entertainment and other new media industries. I am also a member of the International Hobo game design consortium. I have 13 years' experience in the game industry, 8 of them at Electronic Arts, and my most recent full-time job was as a lead game designer for Bullfrog Productions. To learn more about my qualifications, please look at my resume and game credits.

The navigation bar at the left contains links to pages about my Gamasutra column The Designer's Notebook, as well as my other publications and lectures. There's also a scrapbook of items that have appeared about me on the Web, and an eclectic set of resources I use in the course of developing games. Finally, there's a short essay describing my design philosophy, my approach to creating interactive entertainment.

People who want to get into the game industry (wanna-be's) should visit the Wanna-Be Page for information they may find helpful. I also have a personal website which contains material unrelated to my work. However, there is no weblog (much less a "blog") on this site.

My favorite kinds of games are those that make me think, that have a sense of style, that are not copies of other games, that show that the designer has drawn inspiration from beyond the narrow cultural confines of modern high-tech American life.

I got into this business because at the age of ten, I had a blinding moment of revelation about the power and potential of interactive entertainment: *to take you away to a wonderful place, and there let you do an amazing thing.* Books and movies can't do that. They can take you away to a

Няма спор, че гейминдустрията може да се цели добре. Ние сме експерти-стрелци, но се целим в собствените си крака.

През 1994-та се простреляхме, когато Sega и Nintendo бяха свикани на червения килим пред американския конгрес да отговарят по въпросите за насилието в игрите. Тогава двете фирми се сочеха взаимно кой е по-виновен, вместо да представят един обединен фронт. Народните представители на САЩ останаха с впечатлението, че индустрията е съставена от зомбита, които искат да направят от децата машини за масови убийства. Тогава нещата станаха доста черни за производителите и индустрията получи рейтинг-системи на игрите и в комплект с това — лоша репутация. Към всичко може да се добави, че малки групи от нас стрелят по масата хора, за да спечелят пари. Kingpin, Postal!, Carmageddon, Grand Theft Auto, State of Emergency — винаги има кой да се обърне срещу индустрията и да свали рейтинга ѝ пред публиката. Последствия за децата и обществото не се знае със сигурност дали има, но за нас разработчиците на игри, са ясни. Когато ме представят като дизайнер на игри на някой коктейл, съм свикнал хората да се обръщат и да изчезват. Странното е, че мнението им не е нито срещу мен, нито срещу моите игри. То е срещу индустрията.

Раняваме се и по други начини, някои от които не са чак толкова явни. Вземете думата "пристрастяване" например. Ние, хората от развлекателната индустрия, знаем какво е "пристрастяващо" заглавие. Наясно сме, че качеството на една игра е добро нещо: хората го харесват и се връщат, за да играят още. Ако една игра е такава, си прекарваш добре времето. Но да се описва качеството на една игра като "пристрастяване" не е добра идея нито за нас, нито за публиката. Това носи косвен смисъл за употреба на наркотици, безпомощност, робство, раздвоение и лоши навици.

Аз реших да проверя дали този да е точният термин за състоянието.

Никой не е сигурен каква е причината за пристрастяването. Относно психоактивните вещества медицинското общество използва термина "зависимост". Изявления от типа: "Никотинът е X пъти по-пристрастяващ от хероина" не се броят, защото те не показват как се измерва активността.

Има два преплетени механизма във всяко пристрастяване — физическа зависимост и психологично пристрастяване. При физическата зависимост става въпрос за адаптация на тялото към вещество, което трябва да се доставя в по-големи количества, за да се постигне същият ефект. Дефакто пристрастеният не се чувства нормално без това вещество. Психологичното пристрастяване е проблем на държанието (пушене, хазарт, интернет и т.н.). То може да се превърне в успокоително против напрежението от деня или напротив — да предизвиква друго специфично такова.

Едно нещо е сигурно — ако играеш видеоигри, не насилваш с външна субстанция тялото си. Това предизвиква мозъка към създаване на собствени (евентуално наркотични) вещества, но това правят и шахът, и карането на сърф. Физическата за-

висимост е състояние, при което оттеглянето от веществото предизвиква болестни симптоми. Е, никой не се чувства болен, ако за момент спре да играе тетрис или пасианс. Ясно е, че игрите не предизвикват физическа зависимост.

А психическа? Знаем, че тук ефектът е напълно реален, при това неколкократно по-силен от физическия. Пушенето и пиенето имат психологически компоненти като добавка към физическите, докато хазартът е изцяло на психологическа основа — там хората искат да изживеят вълнението от възможността да спечелят или загубят големи суми.

Истината е, че всяко поведение може да бъде разгледано като пристрастяващо,

стига да доставя награда на индивида и изход от заобикалящия го свят

Много приятели от моя колеж (включително и аз) бяхме пристрастени към програмирането. Поведението ни пасваше напълно на термина "пристрастяване": получавахме награди за креативната сила, която ни даваше програмирането, и не се тревожехме за изпитите. Жертвахме важни неща, включително храна и сън, за да продължим да програмираме. Фразата за "още само едно компилиране" беше подобно на "последна игра". Но никой не може да каже, че програмирането е нещо лошо или опасно, заради пристрастяването, което носи. Ние просто бяхме подтамливи на това, макар че след известно време повечето от нас го надраснаха. Мисля, че игрите могат да създават психическа зависимост, но такива могат да бъдат и други дейности. Хазартът често означава финансова опасност, програмирането може да е продуктивно и да донесе печалба. Игрите са някъде по средата — те отнемат време, но не носят финансови щети.

Игрите са забавни, а добрите геймки са забавни през цялото време. Някои карат играча да чувства това, което психологът Михалий Чиксен описва като "състояние на висока креативност и продуктивност". Когато някой иска да играе, то не е защото издателите искат да контролират съзнанието му, а защото играта е добра. Публиката не осъзнава това, чувайки думата "пристрастяваща".

Другото, което не знаят, е, че е невъзможно да бъде създадена пристрастяваща игра. Усилия, разбира се, се полагат, но това се случва случайно, с много късмет и комбинация от различни обстоятелства, които трябва да съвпадат, за да има играта подобно качество.

Дори да приемем, че може да се направи игра, която да е нарочно пристрастяваща, не мисля, че има нещо неморално в това. Някои хора демонстрират такива реакции към шоколада, но не е незаконно да се продава шоколад. Когато бях дете, не смятах за необичайно да играя лятно време футбол по шест часа на ден. Както и да очаквам следващия епизод на Флинтстоун с нетърпение. Но когато децата играят видеоигри в продължение на 6 часа, това означава, "че си тормозят мозъците и очите с боклуци". Никой не приема игрите като интелектуален стимулант, нито като информационни източници — вземете например знанията, които дават Civilization или Colonization.

Най-големият проблем с термина "пристрастяващ" е интуитивната аналогия, приравняваща игрите с наркотиците или дори сравнението на издателите на игри с пласьори на наркотици. Всеки знае, че пласьорите са зли, самоотвержени престъпници, които не се интересуват от нищо освен парите, които могат да вземат от пристрастения (вероятно са такива — бел.ред.).

Ако погледнем това твърдение в контекста на гейминдустрията и говорим за финанси, няма никаква прилика между игрите и наркотиците. Когато една игра се продаде, играчът я купува веднъж и след това я играе безплатно. Няма смисъл разработчикът да я прави пристрастяваща, дори обратното. Ако играчът се спре само на една игра, ние губим пари, защото той престава да купува новите заглавия.

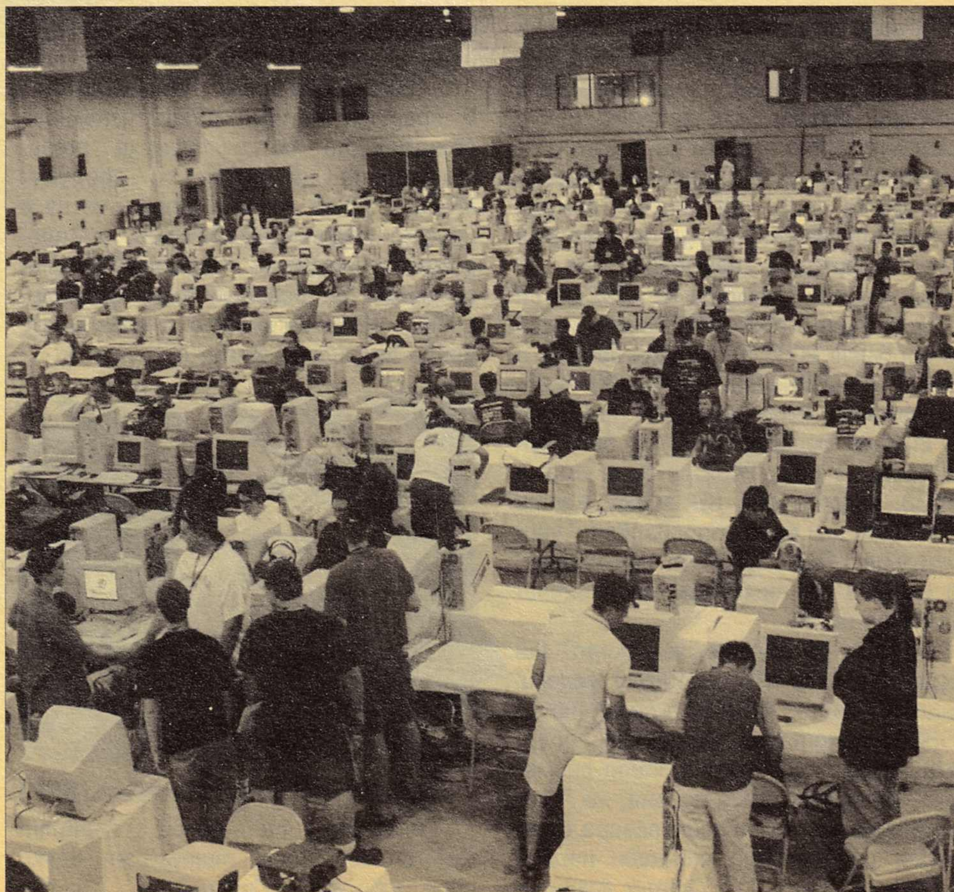
При онлайн игрите нещата стоят по различен начин, но не чак толкова. С месечния си абонамент потребителят генерира трафик. Идеалният играч е онзи, който плаща абонамента си и почти не се логва. В този случай ние отново губим пари от пристрастените играчи.

Но масата хора не знаят това и не са наясно с финансовите механизми на индустрията, те разбират думата "пристрастяване" в смисъла и на престъпление.

Предлагам игровата преса, PR департаментите, маркетите и всички разработчици да усвоят един друг термин — "завладяващ". Думата има същата сила, но не навява аналогии с употреба на наркотици, експлоатация и морална слабост.

Трябва да спрем да наричаме игрите пристрастяващи. Това е още една рана за индустрия, преживяла до момента достатъчно.

Превод Еленко Еленков

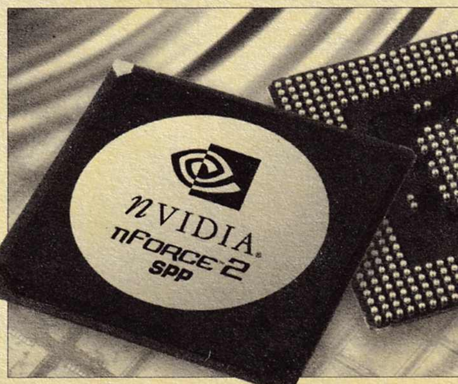


nForce2

Втори опит с не по-малко претенции

Преди около година nVidia обявиха своя първи чипсет – nForce. Неговата поява бе ознаменувана с фанфари, всички бяха затаили дъх и чакаха дънните платки да бъдат разтърсени от новата сила. За съжаление, дълго след официалния рожден ден никъде не можеха да се намерят дънни платки с най-новия чип на nVidia. Едва в началото на 2002-ра се появиха дъна с nForce420D, но цената им от близо 200$ бе твърде висока, а дъна с по-евтините nForce220 въобще нямаше. През втората половина на 2001-ва подобна сума би била оправдана, но през 2002-ра вече имаме KT333, Geforce4MX, SB Audigy, които настигат или дори изпреварват "удивителния nForce420D" и следователно цената му трябваше да е значително по-ниска.

Появиха се слухове, че "скоро" ще бъдат пуснати nForce615/620 модели, същите като 415/420, само че с DDR333 поддръжка. От nVidia побързаха да ги опровергаят, като споменаха, че такива няма да има, но "скоро отново ще разтърсим пазара с решение, поддържащо най-нови технологии като DDR400". Оттук логичният извод беше: "А-а-а, ясно, ще пуснат nForce 815/820, същите като 415/420/615/620, само че с DDR400". В средата на Юли nVidia изпълниха обещанието си и пуснаха press-release-ите на новия си продукт: nForce2. Две? Значи ли това, че не е просто nForce420D+DDR400, а "продукт от следващо поколение"? Винаги можем да оспорим тези формулировки... Нека видим кое е ново и кое добре подсилено старо.



System Platform Processor (SPP)

Откакто се появи първият Geforce256, nVidia титулуват всяко свое творение "процесор". Кратко разяснение по темата:

CPU – Central Processing Unit (главният процесор на PC-то);

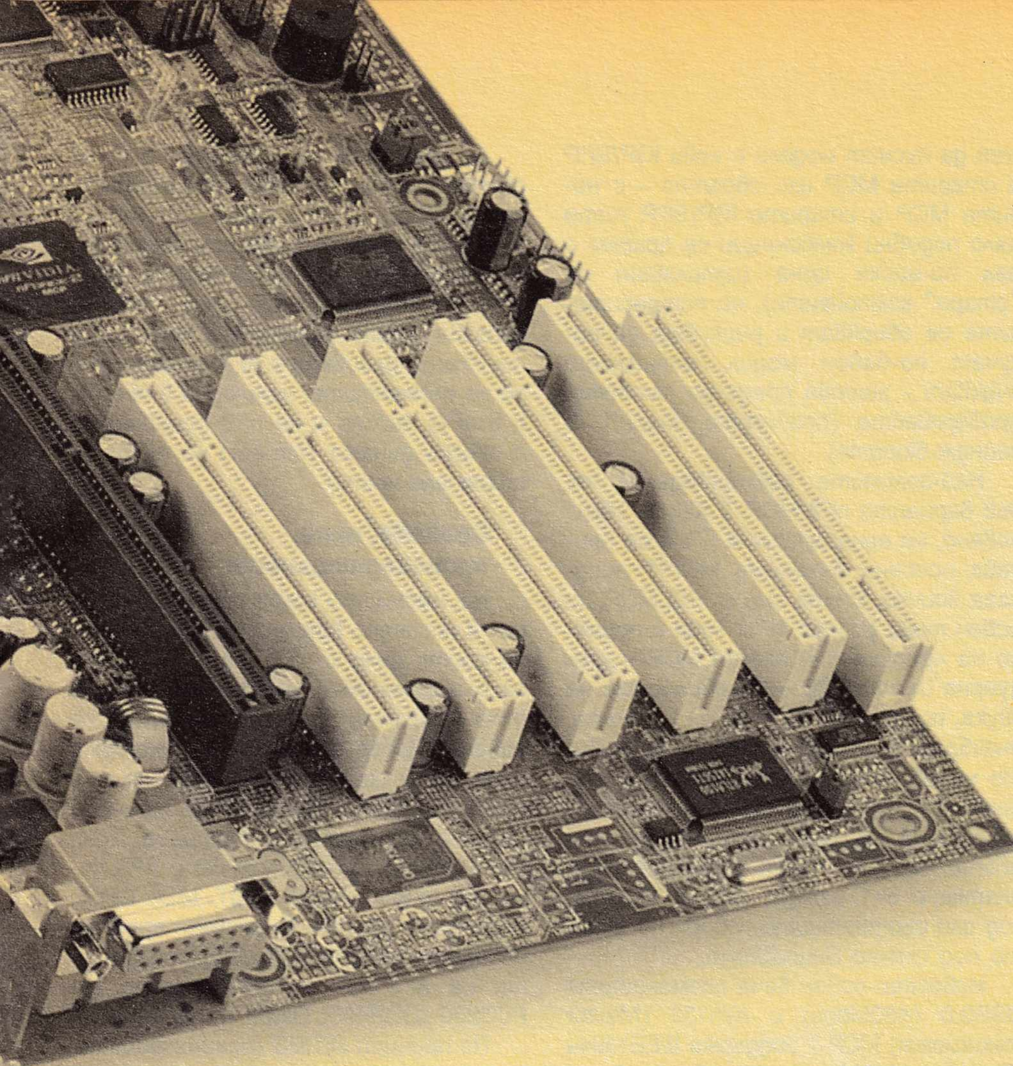
GPU – Graphics Processing Unit (название за видеочиповете)

MCP – чипът, контролиращ южния мост

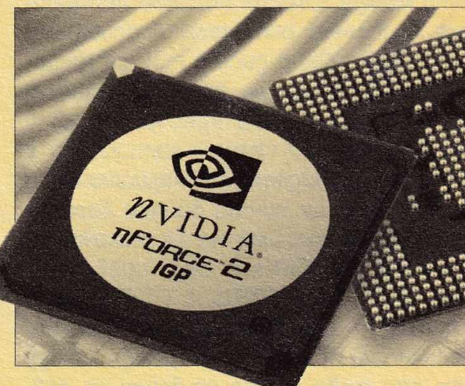
SPP – чипът за северния мост (условно казано по-големият и важен от двата чипа, сформиращи чипсета).

nF2 SPP чипът запазва DASP (Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor) ускорението, налично и в предишните nForce. DASP донякъде дублира Data Pre-fetch – предварително изтегляне, когато паметта не е заета с други действия запис/четене на данни. Естествено, nF2 работи само със SocketA процесори, т.е. 64 битова DDR EV6 шина на 100/200 MHz – 1.6GB/s или 133/266 MHz – 2.1GB/s.

Засега нито nVidia се стреми да получи лиценз от Intel (за разработката на Pentium4 чипсети), нито Intel са склонни да дадат такъв лиценз на nVidia. Връзката между SPP и MCP не се е променила спрямо предишната версия: отново е HyperTransport (AMD технология) със скорост 800MB/s. То-



AGP контролера, на HyperTransport контролера). По този начин теоретично е възможно AGP-то винаги да е на стандартните 66MHz и HyperTransport на 200MHz-800MB/s, а системната шина да бъде пусната на каквато и да е честота от 100 (Duron) през 133 (AthlonXP) до 200 MHz (overclock), както и паметта на всякаква честота между 133 (PC2100) и 200MHz (PC3200). Четирите честоти са напълно независими една от друга и това ви дава възможност да изстискате максимума от компонентите си, като ще се избегнат ситуации от типа: "Процесорът издържа 188MHz шина, но тогава паметта тръгва на 141, което й идва множко и затова PC-то забива". Естествено, официално nVidia не подстрекават към надтактуване (overclock), а изтъкват тази несинхронност като възможност да използвате по-ефективно и по-стабилно процесор със 133MHz DDR шина (AthlonXP) заедно с DDR400 (200MHz) памет например, както и останалите възможни комбинации.



ва е един от най-бързите варианти за връзка между чиповете. За сравнение:

Intel	266 MB/s
VIA	266 MB/s
VIA KT400/P4X400	533 MB/s
AMD	133 MB/s
AMD 760MPX	533 MB/s
SiS	533 MB/s
SiS 746/648	1 GB/s
SiS735/745/635	1.2 GB/s
ALi	133 MB/s
HyperTransport m1563	800 MB/s

Новостите

Засега е обявен един-единствен nF2 SPP чип и той е с DualDDR контролер на паметта – два 64-битови канала, за разлика от конкурентите, които са само с по един. При предишните nForce SPP – вариантът 215 (който обаче въобще не се появи на пазара) беше с един канал, а 415 – с два. При досегашните nF 415/420 контролерът на паметта се наричаше TwinBank, но освен името няма разлики с DualDDR. За да се възползвате от удвоения пропускателен капацитет (т.е. от втория канал), трябва да сложите два DIMM слота на дънната платка; ако използвате само един слот, ще се активира само единият от каналите.

Пропускателният капацитет при използване и на двата канала е съответно 4.2GB/s с PC2100/DDR266 памет (както предишните nForce415), 5.4GB/s с PC2700/DDR333 и рекордните до момента за дънна платка/чипсет 6.4GB/s с PC3200/DDR400 памет. За съжаление, системната шина на AthlonXP е 2.1GB/s и в случая на SPP (без вградено видео) няма особена полза от тези скорости.

AGP контролерът в nF2 е обновен до версия 3.0, т.е. поддържа AGP8x (2GB/s). Тъй като все още всички видеокарти са AGP4x, тази поддръжка ще ви бъде от полза едва за очакваните SiS Xabre (SiS330), ATI Radeon 9000/9700 или nVidia Geforce4MX/Ti с добавен AGP8x протокол – NV18/NV28. Повечето от тези видеокарти ще бъдат налични през есента.

Последното, но изключително важно нововъведение в nF2 SPP, е абсолютно несинхронното формиране на различните тактови честоти (на системната шина, на паметта, на

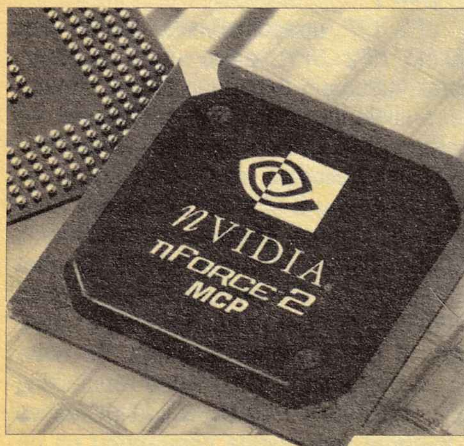
Integrated Graphics Processor (IGP)

nF2 IGP представлява същия чип както nF2 SPP, само че с добавено/активирано вградено видео. Както се очакваше, то е на основата на Geforce4MX (NV17) ядрото. Абсолютно всички екстри на GF4MX са намерили място и в nF2 IGP: Accuview Anti-Aliasing, Lighting Memory Architecture II (LMA), Digital Vibrance Color Control (DVC), Video Processing Engine (VPE: MPEG2/DVD декодер, какъвто няма дори в GF4Titanium серията. Не бива да го бъркаме с VPU: Video Processing Unit, т.е. чипа P10 на 3DLabs/Creative – въобще май доста процесори са се пръкнали напоследък...

Не на последно място идва nView – поддръжка на работа с два монитора с различно изображение на екрана (филм + интернет браузър е най-изтърканата комбинация). За съжаление най-вероятно повечето производители на дънни платки няма да пос-

тавят втория конектор, необходим за тази функция, или ако не друго, да предложат някакъв преходник за пъхане в AGP слота. От nVidia не подчертават този факт, но въпреки че nF2 (и SPP и IGP) поддържат външни AGP8x карти, вграденото видео е AGP4x (NV17). Вторият дежурен пропуск по отношение на видеото (отново заради използваното ядро NV17) е липсата на "основна nVidia технология" – nFiniteFX II, или казано другояче – няма поддръжка DirecX8 Vertex & Pixel Shader-и. Естествено, твърде много би било да искаме GF4Ti за 200$, интегрирано в дъно за 150$ заедно с един куп други джунджурии. Разбира се, който желае, може да си изключи вграденото GF4MX и да пъхне някаква видеокарта в AGP слота (ако дъното има такъв).

Тактовата честота на вграденото видео е 250MHz (колкото и при GF4MX420). При IGP DualDDR в комбинация с все още скъпата DDR400 памет наистина са полезни: пропускателният капацитет, наличен за вграденото видео, варира по време на работа между 3.5GB/s (когато процесорът и всички останали подсистеми като USB, твърд диск и т.н. са натоварени на максимум, което всъщност не се случва никога едновременно) и 6.4GB/s (когато целият капацитет е свободен за видеото). Реалистично е да приемем, че почти винаги вграденото видео ще има на разположение минимум 4.2GB/s. За сравнение GF4MX420 е с 2.7GB/s, а GF4MX440 е с 6.4GB/s – следователно по производителност nF2 IGP се нарежда между тях, при това доста по-близо до 440, отколкото до 420.



Media Communication Processor (MCP)

Вторият чип, сформиращ nF2, е южният мост MCP. Както вече споменах, той се свързва към IGP/SPP посредством HyperTransport, както и в предишните nForce. Това означава, че някои производители на дъна могат да пуснат модели с нови IGP/SPP и старите MCP или обратно – с новите MCP и старите IGP/SPP. Както цяло подобни комбинации се правят с цел по-ниска цена (използват се "стари" компоненти), но потребителите се объркват и рискуват да получат по-бавен модел, отколкото очакват – затова преди да платите, проверявайте (правилото важи и в чейндж-бюрата).

Най-големите нововъведения са във варианта nF2 MCP-T. Както обикновено, на една буквичка ("T") се придава особена важност. MCP-T предлага всичко, което има и nF2 MCP, но освен това добавя APU. Това е подобно на предишните nForce MCP – хардуерна DirectX8 2D и 3D обработка на звука, поддръжка на 2 до 5+1 колонки, очаквана производителност на нивото на SB Audigy. Освен това получаваме и Dolby Digital енкодер, който е официално сертифициран, както при nForce MCP-D. nVidia предлага ACR платка с 5+1 изхода, SP/DIF вход/изход или съответните изводи на дъното под името SoundStorm.

Новости: освен вече споменатите USB2.0 (480Mbps) и ATA133 (Maxtor технология) MCP-T поддържа IEEE1394a /FireWire (400Mbps) портове (повечето цифрови видеокамери ги използват) и има вграден втори (!) мрежов контролер и то "марков" – 3Com 10/100Mbps MAC. Това е единствена по рода си функция, която засега никой друг чипсет производител не предлага (и едва ли някой е имал такива планове досега).

Двата вградени мрежови контролера позволяват всеки компютър с nForce2 да бъде превърнат в мрежови router или gateway. Това значително улеснява "споделянето на високоскоростна интернет връзка в локалната мрежа". Също така, използвайки функцията на WinXP "Bridge Network Connections", би могло да се изгради мрежа от теоретично неограничен брой компютри, без да се купува концентратор или комутатор (hub или switch) – просто последователно връзвате nF2-екипираните компютри – един кабел "влиза" през nVidia MAC-а, а друг "излиза" през 3Com MAC-а към следващия компютър (е, скоростта между първия и последния във веригата ще е доста по-малка, отколкото ако двата са вързани към един комутатор по обикновения начин). StreamTruh ускорението също спомага за по-добрата мрежова производителност и с добавянето на втори мрежови контролер ще може реално да се възползвате от рекламираните му възможности.

В сравнение с първите дни на nForce трябва да споменем знаменитата nVidia Unified Driver Architecture (UDA) – в един интегриран пакет получавате драйверите за всички вградени устройства, като освен това се запазва съвместимостта на старите nForce драйвери с nF2 дъната (поне за елементите, налични и в nForce, и в nF2), както и на nF2 драйверите с nForce дъната (отново за съвпадащите елементи).

Срокове, цени, производителност

На няколкото компютърни изложения в последно време бяха представени доста дъна с nF2, така че можем да очакваме обещанието на nVidia за дъна най-късно през септември да се сбъдне. Добра новина е, че повечето дъна са с по два RJ45 жака, т.е. и 3Com, и nVidia вградените мрежови "карти" ще влязат в употреба. Едни от първите производители с nF2 дъна ще бъдат ASUS, ABIT, MSI, EPoX, Chaintech, Shuttle. Възможен проблем по отношение на производителността на nF2 IGP е наличността от PC3200 (DDR400) DIMM на пазара.

По принципи JEDEC (организацията, сертифицираща стандартите за RAM памет), не е приела спецификация, по-бърза от PC2700 (DDR333), но nVidia (както и SiS и VIA) са сключили споразумение със Samsung (един от петте най-големи производители на памет, основен доставчик на DDR400 чипове в момента), отнасящо се до осигуряването на достатъчно количество DDR400 на пазара.

Цените на първите дъна с nF2 се очаква да са между 100$ и 160$ в зависимост от екстрите (SPP или IGP, MCP или MCP-T, някои производители ще добавят и SerialATA, RAID и Bluetooth контролери).

Производителността на "самия чипсет" (като се абстрахираме от вградените видео и звук, чиито производителности вече обсъдихме) според nVidia е до 20% по-добра от KT333, т.е. има достатъчно резерв да изпревари дори KT400 и SiS746.

Развитие

Към края на годината е възможно да се появи нещо като nF2-и-половина, което ще бъде с подновени MCP-T (добавени SerialATA/150 портове) и IGP (обновено графично ядро – NV18 с по-голяма тактова честота и AGP8x). За появата на AMD Athlon 64-bit (886) nVidia подготвят CrushK8 чипсет, който комбинира "северния и южния мост" в един чип.

Стоян Спахиев

лятна джаджа селекция

от Георги Пенков

#О С Е М

MemoPlus е добра идея за подкрепа при изпити, контролни, чиста проба сесия или когато трябва да си бодър и свеж за по-дълго време при някое LAN парти. **ХРАНИТЕЛНА ДОБАВКА** на растителна основа — продава се без рецепта в повечето аптеки. Съдържа гуарана (това, което слагат в RedBull), магнезий, витамин B12 и гинко билоба. В Бразилия растението гуарана се отглежда и консумира като кафе. У нас 30 хапчета са на цена от 10.57 лева.



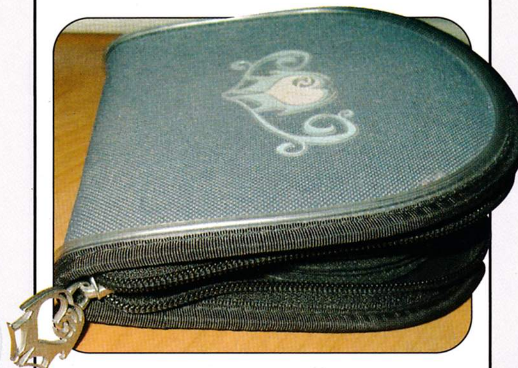
#С Е Д Е М

Оптичната, безжична и безмоторна **МИШКА** ти спестява чистенето на осите и гоненето на топчето под масата, като ти дава безумна прецизност при снайпера на Counter-Strike или в нагласянето на кривите във Flash. Microsoft IntelliMouse Explorer е оптична, USB, с 5 бутона, скрол-колелце и ергономичен дизайн (за дясна ръка). Работи без проблеми от разстояние 6 метра и единственият ѝ недостатък е, че хаби по две AA-тип батерии всеки месец (слава богу, софтуерът те предупреждава седмица преди да свършат). Още един плюс — с такава мишка винаги имаш нещо под ръка за замерване на котката. Цена около 120 лева в повечето магазини.



#Ш Е С Т

CD-ДЪРЖАТЕЛ от плат в ЦУМ. Побира 12 диска. Можете да го имате за 16 лева.



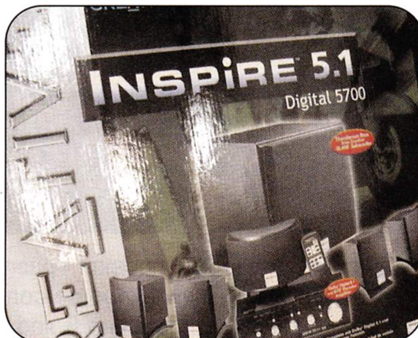
#П Е Т

Дисковият мениджмънт в домашни условия е сложен. DiscGear е пластмасов **CD-ДЪРЖАТЕЛ** за 22 диска с ергономична форма и 6 цвята по избор (включително и като за мацка). Срещу 50 лева.



#Ч Е Т И Р И

Всяка саундкарта се нуждае от добра **ЗВУКОВА СИСТЕМА**, особено ако е външна. На снимката е кутията на Creative Inspire 5700 за 710 лева. Може да се снабдиш и с по-евтиния модел Creative Inspire 5300 за 290 лева.



#Т Р И

Външните саундкарти вече не трябва да се казват "карти". Hercules Game Theater е **ВЪНШНА USB "КАРТА"** (звуков модул), гарантираща нулеви шумове от компютъра, вади 24 битов звук, има MIDI порт и вграден 4-портов USB хъб. 370 лева са добра инвестиция за бъдеща кариера на прохождащ музикант или за идния Doom III.



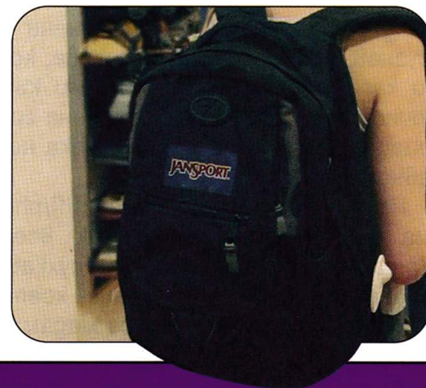
#Д В Е

ПОРТАТИВЕН ТЕЛЕВИЗОР CASIO. 300 лева и няма да изпуснеш "телетъбис"; може да включиш и PlayStation-а си в този минимизиран ТВ приемник, поне докато Sony не се сетят да направят PocketPS.



#Е Д Н О

JANSPORT е раницата на цяла Америка. Тази не е различна, като изключим, че има джоб специално за CD-та и плейър. Други екстри са водонепромокаемостта и отделението за бутилка с вод(к)а. Намира се за 105 лева.



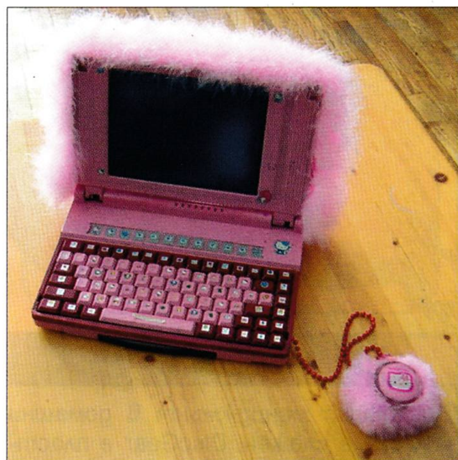
Мъка за кутиите, радост за очите

PC Case Modifications vol 2.0

Спомням си как в часовете по "труд и творчество" (т'ва ще да е било в четвърти или пети клас) съм правил самоделна острилка за моливи, калъфка за възглавница и дори царска туршия. Да им се чуди човек на тия лумпени даскали, които са ни преподавали тогава, откъде им хрумваха подобни безумни идеи и особено как решаваха всичко това да се случва не в специални учебни работилници, а насред класните стаи. Спорно е дали въобще съм придобил някакви умения вследствие на тези ми занимания, но 7-8 години по-късно се бях заел да си монтирам втори външен вентилатор на кутията на 386-цата и смея да твърдя справих се като за 6 по трудово обучение (при това единствено с помощта на нож и едно много приятно миришещо лепило). Впоследствие са ми хрумвали множество фетиш идеи за облагородяване външния вид на PC-то, но уви малко достигнаха до реална реализация, а и най-силното постижение за пределите на страната до момента надали е нещо по-сериозно от пребоядисана клавиатура. Откривайки обаче световните традиции в тази посока, творческият интерес към иначе безразличните ми pccase-ове получи свежа подкрепа в лицето на завидна доза ентусиазъм и желание за изява. Добре е да не се повтаряме обаче.

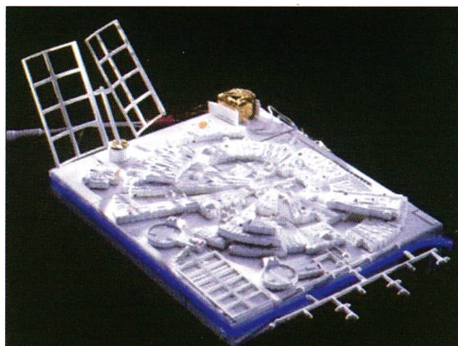
В момента държиш в ръцете си втората част на онази статия за PC Case Modification-и, която започвам вече няколко броя, но успя да види бял свят едва в предишния. Темата, както се досещаш, е все така същата — преработка до неузнаваемост на външния вид на PC кутията. Този път обаче наистина се постарах да подбера именно променени до неузнаваемост кутии — такива, които карат човек да се замисли къде точно следва да бъде поставена границата между хоби и психическа неуравновесеност.

На http://www.exonome.com/fj/phkl/ има детайлно описание как всеки лаптоп може да мутира до пухкаво, розово "Hello Kitty" творение, което, попаднало в ръцете на руса мадама с минимално IQ, би изглеждало наистина като state of art. Смятам да правя подобен подарък скоро.



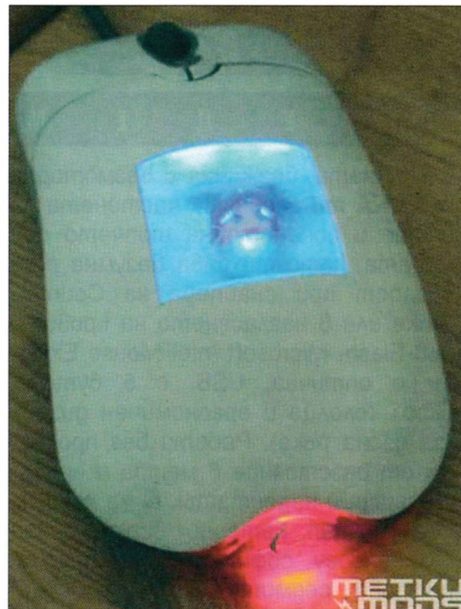


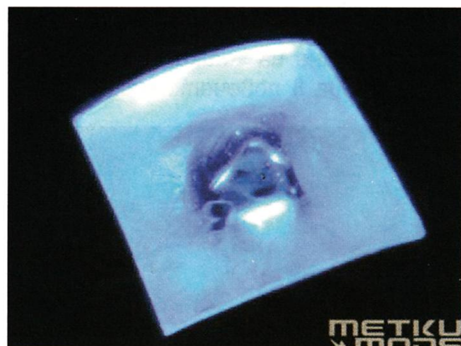
От същия автор е и произведението с име "White Moonbase Alpha", който представлява умалена архитектурна апликация на лунна база върху капака на лаптоп. Очевидно е влиянието на Star Wars темата и непринуденото сходство на детайлите с класическите X-Wing геймки.



Третият подобен проект, разположен на http://www.exonome.com/fj/yzpl/, е реализиран типично в японски стил "омазване на технологии с детска наивност". От същото културно течение станало причина за появата на деградантски изделия в гамата тамагочи. Казано накратко, става дума за "Yellow Zipper Pokemon" лаптоп, пожълтял видимо до краен предел и небрежно украсен с разни животни, накацали по места като капака и външното флопи. Отново отнесено в контекста на женското съсловие — перфектен избор за всяка уважаваща себе си junkie мацка.

От http://metku.net/cryo/ пък разбираме, че модифицирането не важи само за кутиите и ако реши, човек може с кеф да издевателства над мишката (или която и да било друга характерна периферия). Титулувайки





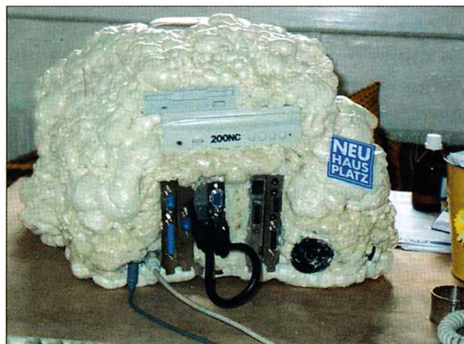
дейността си Project Cryo, авторът е успял видимо да приспи в криогенен сън чаровна лего мацка като наред с това е осветил в опасно червено

вътрешността на ковчега — чиста проба вампиризъм.

Макар Mac-овете да са слабо застъпени из българските домове, пък камо ли клубове, на адрес www.hardware-unlimited.com/reviews/macpcgallery/index2.shtml се намира описание на извратеното (от гледна точка на американците) хрумване да се измисли кутия, която да бъде за PC-та, но да прилича на Macintosh (втората по разпространение компютърна архитектура в света). Самата кутия изглежда доста прилично — и на вкус, и на пипане вероятно. Прецени сам.

Както е добре известно, geek мнозинството освен пристрастено към онлайн щъкането е добре зарибено с кофеин и всичките му производни напитки. Естествено, на първо място по традиция се класира гадното предозирано кафе, което заклетите компютърджии (от тип админи и сие) изливат ежедневно в огромни количества по пътищата на храносмилателната си система. Вероятно воден от подобни помисли, Nick "Wixx" Pelis достига до идеята за създаване на мутация, плод на полови взаимоотношения между PC и кафеварка. Резултатът трудно може да бъде оценен по десетобалната система, защото класация за подобни извращения няма и критерий за рейтинг надали може да бъде приложен. На какво прилича крайният резултат може да проверите сами на адрес: http://www.pimprig.com/sections.php?op=viewarticle&artid=72. На кофеиноманите да им е сладко.

За финал най-доброто. Абсолютният лидер сред нездравите хрумвания открих на адрес http://www.g-news.ch/articles/nhp200nc/. Там в детайли е описано как с помощта на изолираща пяна за дограма (която се втвърдява след като засъхне) може да бъде сглобено PC с произволна форма и разположение на периферията. Много вероятно ми се струва. Кутия в случая дори не е нужна.







И ако след всичко това все още не си стигнал до идеята да извадиш на масата инструментите, които докопаш, и да започнеш строителни операции, просто този материал не е бил за теб и си си загубил времето. Ако си ме изпреварил и вече имаш какво да покажеш — pisma@pcmania.bg ще се радва да разбере и евентуално да покаже на останалите от страниците на списанието. Don't ph34r, dring b33r 'n' go.

Георги Пенков

WWW

http://www.fast-mhz.com/casemods/index.shtml

Една от най-големите онлайн картинни галерии, посветена изцяло на PC Case модификациите. Понастоящем с над 300 предложения от целия свят – едно от друго по-безумни. Хапче за вдъхновение.

http://www.thinkgeek.com/stuff/computing/cases-mods.shtml

Най-комерсиалният geek сайт също има своята case-mods секция. В нея макар и малък, изборът умишлено е сведен до категорично най-класическите модели.

pisma@pcmania.bg

Мили мои, отново сме заедно, потопени в летните ритми на морето, вълните и читателските писма. Както подобава за август, те не бяха много. Сред тях се открояваха тези, издържани във форма "два реда" с въпрос "еди-коя си графична карта яка ли е?" Еми яка е. Скромната ми персона беше подложена и на атака в стил «първа кръв», ще рече – стилно,ядно и сурово. Хареса ми, искам още. Писмото на месеца ме кара да вярвам, че ако повече хора осъществяват мечтите си и не бездействат, като нищо скоро да се появим на световната геймърска карта. Само трябва да протегнеш ръка. Но стига ведри мисли, марш към плажа и.. умната (Умната ли?! Умната не я познавам, казваше един мъдър човек).

Сашо Бойчев

КОГАТО МЕЧТИТЕ СЕ СБЪДВАТ

– Как сте, хора, бива ли? Дано да бива, щото иначе зле. Тук във Варна край морето е супер.

– Ей, приятел, дай една студена кола и каката да е гола! :)

Но както се казва много хубаво не е на хубаво. И то си е така! Прькна ми се идеята да правя игра и то не каква да е, а компютърна игра. Сигурно ще си кажете "Абе кьв е тоя тъп леймър, дето ни занимава тук, я го зае" и... толкоз.**

Но моля ви, почакайте! Аз наистина успях! Аз я сградих в моя малък и ограничен ум. И после, час по-късно (след проблясването), с лист хартия и химикал в ръката я бях описал (докато грее огънчето). Вече два месеца по-късно може да се каже, че с планирането е приключено. Сигурно ще ми отвърнете, че за два месеца игра не може да се направи или ако може – ега ти тъпата игра би била!

Вярно, да, но за това време съм приключил с "идеята" за играта. Дето се вика, с първите крачки към създаването ѝ. Но считам, че съм постигнал много, защото имам целия сюжет за играта и всичките планове за местата на развитие (картите, градовете и др.), с историите на героите, т.е. абсолютно всичко свързано с тях. Искам да кажа, че съм приключил с идейното планиране и съм изготвил самата история на играта, действията, героите, градовете, уменията, магиите и общо взето всичко, което ми е дошло на акъла.

Остатъците след моя "брейнсторм" са стотици малки хвърчащи листчета, доста изписани страници с почти подреден (според мен) вид на всичко описано; скици и картография, пълното историческо развитие, свързващо местата, героите и действията.

Та по същество! Пиша ви всичко това, защото не знам накъде да продължа, т.е. трябва да се допитам до някого – и реших, че вие можете да ми помогнете.... Как да се свържа с дадено издателство (даже и българско), за да се разбере дали моят проект може да има бъдеще.

Евгени Илиев

Как да ти кажа, Евгени, според мен ти си се захванал с нещо наистина добро и перспективно. Погледнато от моята, недотам висока, но все пак всевиждаща камбанария бих ти дал като начало няколко препоръки. Първо се нуждаеш от увереност, поне някакво самочувствие. Не е нужно да се оправдаваш, че имаш идея. Ти си направил първата стъпка, която те отличава от масата, от хилядите хора, за които креативното не е водещо начало и нещо смислено (естествено, това не ги прави по-лоши). Безспорно си свършил поголямата част от проекта си, факт. Историята обаче се нуждае от материализиране. Ето защо твоят проект има шанс единствено и само тогава, когато намериш някой, който да може да рисува и трети, който да разбира от програмиране. Иначе идеята ти ще си остане купчина листи в ъгъла на стаята, без материален образ и тънеща в забвение. Така че — това е първата стъпка. А издателите — те сами ще те (ви) открият. Ако си струва.

ГРАФОМАН ЛИ СЪМ ИЛИ НЕ СЪМ

Здравейте отново. Излезе новият брой на списанието и какво да видя – отново няма комикс, това на какво прилича. Абе вие да не би наистина да сте уволнили художника, а? Като сте почнали да правите комикс, поне си вършете работата като хората и наистина да има комикс, а не да има комикс – няма комикс, нали така.

Сега за писмата, които сте публикували и отговорите, дадени им от Александър Бойчев. Та значи така, Савко, защо се изявяваш като неосъществен психолог. Не знаех, че в PC Mania наемат психолози, за да правят психологични портрети на феновете, но предполагам, че така ни разбирате по-добре. Обаче като чета какво е писал Сашко, разбирам, че много е гледал "Профайлър" и се мисли за Сашко Уотърс (извънбрачният брат на Саманта, който се появява в продължението, наречено "Profiler: The fan`s profile"). За съжаление тази част ще се появи само в списанието PC Mania (появи се вече). Но т'ва е само първи епизод от една дълга поредица за писателските приключения на Сашо Уотърс, учил явно в любимия на Слави Трифонов Магадански Научен Университет за всякакви науки. Аз нямам кашон от фритюрник, пълен с броеве на PC Mania, но затова пък имам фритюрник (предполагам, че това е важно за Сашко, може да му помогне в изграждането на моя пси-портрет). Списанията ми са на специален рафт (и това може да помогне). Всъщност, не знам точно какво исках да кажа, но Савко ще ме разбере (надявам се!).

Чао бао (имам неизживяно детство)

Мин Хо

Ако мога да си позволя да коментирам — в Магадан няма научен университет, тъй като университетът по правило се занимава с наука. Виж, научен институт има и явно с теб сме колеги. За сведение на широката читателска аудитория, Мин Хо е един от най-верните писачи на писма — на месец праща поне по 10 такива, като всеки път се чудя кое от чудните му писателски дръзновения да избера, така щото да демонстрирам на по-широка публика (освен на себе си) иначе кристално бисерната му мисъл. Кьв "Профайлър", к'ви продължения, к'ви пет лева! Психолог не съм и никога няма да бъда, слава богу. Твоето неизживяно детство обаче, виж, ме тревожи. Щото, съгласи се, в един момент може и да ти писне да смучеш близалки и да те водят за ръчичка. Тогава какво? Иначе твоят опит за мой "пси-портрет" ми

допадна — в теб тлее доста креативност. Когато пораснеш, може и да стане от теб човек. Take care.

ЛЯТНА СКУКА, ХУБАВИ ГЪРЛС WANTED

Hi! Как сте? На мен ми е кофти. Няма какво да правя. Пълна скука и тогава се сещам да разгледам няколко от списанията PC Mania, които имам. Гледам ги и се чудя няма ли да е по-гот, ако има някаква страница, предназначена за запознанства. Пример - аз съм Troher и искам да си пиша с фенове на Diablo II. Отдавна искам да си пиша с някой на моята възраст, ама не намирам подходящ. Много ще се изкефя на нещо такова. Като стана дума за кеф, защо не направите и някаква страница за интересни сайтове, откъдето може да се дърпат интересни нещица. Все пак това са само идеи. Сигурно има много като мен, но няма значение. Все пак си излях болката. Извинете за изгубеното време.

П.П. И така сте си най-якото списание.

Светлозар Ангелов
iverson_allen@ abv.bg

И аз страдам от скука. Лятна скука. В тия жеги не искам нищо друго, освен да лежа на плажа, но професионалистите се познават по това, че за тях няма сезони и почивни дни и направо си умирам от скука, като върша все същото, т.е. работя. Наскоро една приятелка беше така любезна да ми даде съвет, разчувствана от доскучалото ми, иначе толкова прекрасно лице (много чувства похабихме, само и само да намерим решение на проблема Mu). Тя ми предложи да... чистя редовно стаята си. Ей богу, не съм пускал прахосмукачката сигурно от сто години, но се замислих, че понякога жените имат право. Яхни летящата и виеща "мръсница" (такава е, защото в нея събираш предимно боклуци, освен няколкото чифта чорапи — да, и ония с еленчетата, дето ги търсиш от миналата пролет) и изведнъж ще се окаже, че половината ти ден е преминал в активна дейност.

Относно линковете мога само да ти препоръчам да разлистиш страничка по страничка новия брой — навсякъде е фул с линкове, какво чакаш?! Отдавна обмисляме и вариант за пускането на отделна страница с интересни места за браузване, но поради заливащото ни количество друго съдържание някак си не остава място. Такова отделят другите издания, които според тематичната си ориентация рядко имат нещо общо с компютри и интернет.

Позволих си да оставя мейла ти, тъй като горестно споделяш стремежа си към сродни души. Не искам да бъркаш обаче нашето издание с някои други, където обявите за запознанства запълват основната част от тяхното печатно тяло. Сигурно сега ще измърмориш, че на мен ми е лесно — Приятелка ми дава съвети как да се справям със скуката (мм, и ми показва също...). Нали съм пич, ще ти кажа — запознахме се в един магазин, докато избирах прахосмукачка — старата беше погълнала прекалено много чорапи.... Дерзай и ми пиши пак как върви с познанствата!

П.П. Знаем си ние за якостта, но така все едно се мазниш — споко, добродушното ми сърце дава съвети и без похвали.

САМО ЕДИН САЙТ НЕ СТИГА

Здравейте, геймъри от прочутото списание PC Mania. Пише ви един много голям ваш почитател от Казанлък. И аз като вас съм геймър, и в свободното си време обичам да джиткам игри. По същество - тъй ме развълнува статията ви за Audiogalaxy, ако не я бях прочел от вас (по-точно от якия ви сайт), никога нямаше да разбера какъв е проблемът с моя комп (защо не мога да тегля музика). А то, гледай какво станало, резнали им жиците. Така че моят въпрос към вас е има ли друг подобен сайт, който обаче да има същите екстри като Galaxy-то. Става въпрос за търсенето на не толкова популярни групи и изпълнители. И още нещо - задава ли се пач за HL, обожавам тази игра и с нетърпение очаквам новости към нея.

Ваш бигерски фен
Маноил Пеев

Хей, Маноиле, купи си броя, пич, купи си броя. Там всичко пише за музикалните борси и явно само ти не си прочел все още. А че втори като Galaxy-то няма, ще усетиш сам през близките месеци. HL вече е на годинки, съгласи се. Освен това пачове за играта, свързани с "чийтването" в Counter-Strike, се появяват в ритмичен цикъл от два месеца. Очакваме втория HL, но както се очертава, май ще почакаме още известно време. Между другото, "бигерски" ми хареса. Всички тия неологизми в родния ни език просто ме побъркват от кеф. Го-онвай все така.

Информационен център за тийнейджъри стартира от 1 юни

Въпроси, по които не могат да говорят с родителите си, ще задават тийнейджърите на служителите от създадения вече Информационен център **BGTeen.INFO**. Всякакви деликатни теми, свързани с наркотици, секс, депресия, взаимоотношения с родители и приятели и т.н., ще могат да обсъждат младите хора със специалистите от Центъра. Освен чрез горещата телефонна линия **0800 12 333**, те ще могат да задават въпросите си и в интернет форума на уеб адрес www.bgteen.info, както и по имейл **info@bgteen.info** при пълна анонимност.

Проектът е иницииран и спонсориран от Procter & Gamble - България със съдействието на Министерството на образованието и науката и Държавната агенция за закрила на детето.

Служителите на Центъра са специално обучени от експерти в областта на психологията, венерологията, токсикологията и гинекологията. Те ще изслушват тийнейджърите и ще ги консултират по всички техни въпроси.

При деликатен проблем, който е труден за разрешаване, служителите на центъра ще сигнализират на компетентните органи за всеки конкретен случай, но с изричното съгласие на човека, който търси помощ. Идеята е да бъде улеснена връзката между младите хора и инстанциите, които могат максимално да окажат съдействие по техните проблеми.

"Страхът, че няма да запазят анонимността си, пречи на 21% от младите хора да споделят проблемите или притесненията си с някой. С Информационния център се надяваме тези притеснения да отпаднат и повече млади хора да потърсят специалистите ни за съвет по деликатен проблем, по който не биха желали да говорят открито", заяви д-р Росен Мисов, мениджър външни връзки в Procter & Gamble - България.

Работното време на Центъра е всеки делничен ден от 10 до 22 часа.

BGteen.INFO
отговори на тийнейджърски въпроси
☎ 0800 12333 ☎ 098 12444
info@bgteen.info www.bgteen.info

PC Mania Top 10

PC MANIA TOP 10

Какво играете през това прекрасно лято?

1.	**WarCraft III**	**28.97 %**
2.	**GTA 3**	**14.08 %**
3.	**Championship Manager 2002**	**7.04 %**
4.	BroodWar	6.59 %
5.	Counter-Strike	6.34 %
6.	Diablo II: LoD	6.30 %
7.	Jedi Knight II	5.20 %
8.	Neverwinter Nights	4.71 %
9.	FIFA World Cup 2002	3.76 %
10.	Heroes IV	2.54 %
10.	Zeus: Poseidon	2.54 %
	Други	11.93 %

Не знам как да започна. Ако кажа, че WarCraft III помете конкуренцията, ще звучи меко казано банално. Не, WarCraft III е там, където игрите на Blizzard по принцип обичат да бъдат — на върха, по възможност най-отгоре. Сагата за хората и орките, а с оглед на актуалната трета част и на още нещо, се превръща в безспорния летен хит, но това не е локална тенденция, а нещо нормално за целия свят, където WarCraft неизменно е между първите три най-продавани игри. Blizzard би трябвало да преместят офиса си в България, ако погледнем какво се случва по-надолу в класацията. BroodWar живее осемнайсетата младост и е четвърти, а един глас не стигна на Diablo (ей, диаблисти, вън от дънджъните, марш към сайта да гласуваме!), за да измести Counter-Strike в техния задочен спор кой е по-по-най. На второ място през юли е кървавото автородео GTA 3. Разликата с първия е близо два пъти, но това е извинително — чети няколко реда по-нагоре. Трети, изненадващо поне за мен, се нарежда Championship Manager. Продажбата на Гонзо и Владо Манчев явно обаче е активизирала мениджъра в душите на 172-ма от вас. На седмо място е Jedi Knight II, който изненадващо успя да отскочи от нищото направо в ТОП10. Предполагам, че причината за това е само една — Jedi Knight е сложна, голяма и пристрастяваща игра, която изисква време, за да бъде изиграна. Ето защо очаквам през следващите месеци повече хора да намират по пет минути за посещение на www.pcmania.bg, между две игри, за да подкрепят своя любим джедай.

RPG-хитът Neverwinter Nights доказва качествата си и съвсем естествено се нарежда на осмо място. Летните жеги са манна небесна за всеки, решил да се пъхне в хладни подземия и да развърти някоя и друга магия. Че на топло футбол добре не се играе, доказва и FIFA, която маркира поредния си посредствен резултат в долната част на таблицата. За десетото място отново имаме задочен спор между две заглавия, постигнали еднакъв брой гласове. Това са Heroes 4 и Zeus. По лични впечатления "зевсаджиите" усилено трупаха опит в Heroes 4, но дори и те са се почувствали разочаровани, което води и до странния паритет.

АНКЕТА

Какво очаквате от America`s Army?

Американска чекия	46,75 %
Става, но предпочитам Soviet`s Army	21,21%
Звучи добре, но да поизчакаме	19,91%
Следващият C-S	12,12%

America`s Army е игра, която предизвиква противоречиви отзиви. От една страна, това е практически най-модерният екшън в графично отношение, тъй като разполага с найновия Unreal Engine (по-добър дори от UT2003). При това безплатен. От друга — инициативата на Американската армия изглежда в очите на всеки неамериканец (особено от мъжки пол) като поредната зарибявка на здрави, прави и много тъпи американски rednecks, които се чувстват добре единствено и само тогава, когато Армията (Господ да я благослови) им дава храна, вода, още мускули към калените на нивата с комбайна, яки дрешки и — най-важното — самочувствие, че са част от една по-добра прослойка — тази на американския кашик. Българската младеж спазва нихилистичните традиции на родителите си и се отнася към всичко американско (ако не се нарича Еминем или детско меню в "Макдоналдс") с порядъчна доза пренебрежение. Ето защо близо половината от отговорилите на тазмесечния ни въпрос са убедени, че America`s Army не е нищо друго, освен чекия. Глас геймърски, глас за повече яки игри.

През септември всеки ден, преди училище — гласувайте на www.pcmania.bg!

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

PC Mania 9/2002 #1

ИГРИ

Battlefield 1942 - 3D Action
Celtic Kings - RTS
Farscape - Action
Prince of Qin - RPG

ТРЕЙЛЪРИ

Onimusha 2 (PS2)
Primal (PS2)
Tekken 4 (PS2)

ЕКСТРИ

Gamediary 3.0 + модул за месец август
Нова версия на българската база данни с чийтове и солюшъни за игри. Cool! Създател: MadCow Software.
Cheatbook 2002 2.0 + ъпдейт за месец август на базата данни с чийтове за над 5000 игри.
DirectX 8.1b
Bikini Girls Screensaver 5.0
Virtual Woman Millennium Edition
Virtual Life
http://virtualwoman.net/preview2.htm
Considerer
Българска програма за ТОТО 2 :-)

ПРОГРАМИ

Image Browser Arctic 4.4
За разглеждане на картинки.
AntiVir Personal Edition
Нова версия на безплатната антивирусна програма.
Бисквитка браузър 2.83
Мултимедиен уеббраузър. Изцяло на български език, напълно безплатен. Автор: Венцислав Коларов, *www.biskvitka.com*
CDex 1.5 beta 6
Най-добрата програма за конвертиране на аудио CD-та в MP3-ки.
Download Accelerator Plus 5.3
Ускорява и улеснява тегленето на файлове от интернет.
ICQ Lite
Олекотена и по-бърза версия на ICQ.
IrfanView 3.75
За разглеждане и редактиране на графични файлове.

PC Mania 9/2002 # 2

ИГРИ

- **America's Army: Operations** - 3D Shooter
- **Batman: Vengeance** - 3D Action
- **Imperium Galactica III** - RTS
- **Operation Flashpoint: Resistance** - 3D Shooter
- **Blip & Blop: Balls of Steel** - Arcade (цяла игра!)

ЦЕЛИ ИГРИ

- **Billabong Racers**
- **Mario War**
- **Eternal Daughter**
- **A Nightmare on Sesame St.**

ТРЕЙЛЪРИ

- **Counter-Strike: Condition Zero**
- **Delta Force: Black Hawk Down**
- **Mafia**
- **Скуби Ду** (филм)

ПРОГРАМИ

602Pro PC Suite 2001
Нова версия на известния офис-пакет, алтернатива на MS Office. Напълно съвместим с Word и Excel. Безплатен както за домашни потребители, така и за фирми и държавни учреждения. Използва се от над 1 милион регистрирани потребители в света.

Pop-Up Stopper 2.9
Премахва досадните pop-up банери.

Winamp 3 rc2
Нова бета версия на популярния MP3 плейър.

WindowBlinds 3.4
Скинове за Windows.

ZoneAlarm 3.1
Безплатна програма за защита от хакери.

Zoom Player 2.7
DivX и DVD плейър.



Може да си изрежете обложка за диска!



БРОЙ 9 (53), СЕПТЕМВРИ 2002

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
PRINT BY ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

Warcraft III	69,95 лв
2002 FIFA World Cup	77,00 лв
4x4 Evo	69,95 лв
Aliens vs Predator	24,00 лв
Aliens vs Predator 2	69,95 лв
Arcanum	69,95 лв
Army Men RTS	49,95 лв
Armored Fist 3	15,00 лв
Battle Realms	73,00 лв
Black & White	69,95 лв
Britney's Dance Beat	34,99 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	54,00 лв
C&C Red Alert 2	69,95 лв
C&C Renegade	73,00 лв
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Civilization III	69,95 лв
Civilzation: Call to Power	19,90 лв
Clive Barker's Undying	29,99 лв
Colin McRae Rally 2.0	49,99 лв
Comanche 3	15,00 лв
Comanche 4	44,99 лв
Cossacs	59,95 лв
Crazy Taxi	77,00 лв
Dark Reign	19,99 лв
Delta Force	15,00 лв
Delta Force 2	19,90 лв
Delta Force 3: Land Warrior	34,99 лв
Delta Force: Task Force Dagger	44,99 лв
Diablo	19,90 лв
Diablo 2	54,99 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,99 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	69,95 лв
Earth 2150: The Moon Project	24,99 лв
Empire Earth	69,95 лв
Europa Universalis 2	69,95 лв
Extreme Biker	24,00 лв
F1 2001	69,95 лв
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F-22: Lighting 3	15,00 лв
FIFA 2000	24,99 лв
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	24,00 лв
Ghost Recon Gold	77,00 лв
Global Operations	99,50 лв
Gothic	69,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	27,50 лв
GTA 3	77,00 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
Grand Prix Legends	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Half-Life, OpFor, Counter-Strike, Blue Shift)	73,00 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	69,95 лв
Heroes of Might and Magic IV	59,99 лв
Homeworld	19,90 лв
Homeworld – Cataclysm	54,00 лв
Hype: The Time Quest	24,00 лв
IL-2 Shturmovik	69,95 лв
I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв
Insane	44,00 лв
Leadfoot	63,00 лв
LEGO Creator: Harry Potter	69,95 лв
LEGO Racer 2	59,95 лв
Mat Hay's Fishing	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Max Payne	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Merchant Prince II	69,95 лв
Might and Magic IX	69,95 лв
Morrowind	79,95 лв
Moto GP	59,95 лв
Myst Trilogy (Myst, Riven, Myst III Exyle)	73,00 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
Nascar 2002	49,95 лв
NBA 2001	34,00 лв
NFS 3: Hot Pursuit	17,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	69,95 лв
Nox	19,90 лв
Nuclear Strike	17,00 лв
Oni	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	83,00 лв
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Pharaoh	24,00 лв
Pro Rally 2001	24,00 лв
Quake II	29,99 лв
Quake III Arena	59,95 лв
Real Myst	39,99 лв
Return to Castle Wolfenstein	83,00 лв
Rune	73,00 лв
Schizm	49,99 лв
Shogun: The Mongol Invasion	49,99 лв
Serious Sam	54,00 лв
Serious Sam: The Second Encounter	69,95 лв
Severance	44,00 лв
Sim City 3000	34,00 лв
Solider of Fortune (Special Edition)	44,00 лв
Solider of Fortune II: Double Helix	83,00 лв
Sport Car GT	27,50 лв
Spiderman	79,95 лв
StarCraft + Brood War	34,99 лв
Superbikes 2001	19,90 лв
Super Cars Street Chalange	69,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	24,00 лв
The Sims	59,90 лв
The Sims: House party	37,00 лв
The Sims: Hot Date	44,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
The Sims: On Holiday	44,00 лв
Tony Hawk's Pro Scater 3	83,00 лв
Tom Clancy's Ghost Recon Collection	77,00 лв
Tropico	69,95 лв
Throne of Darkness	69,95 лв
Unreal Tournament	34,00 лв
Ultimate Doom	27,50 лв
Vampire The Masquerade	29,99 лв
Warlords Battlecry	24,00 лв
Warlords Battlecry II	77,00 лв
Worms Battle Pack	54,00 лв
Xplosive Top 10 SEGA Games (10 цели игри)	69,95 лв
Zeus: Master of Olympus	24,00 лв
Poseidon (официално допълнение за Zeus)	39,99 лв

купете своя PlayStation 2 в комплект с един от тези четири мегахита



PlayStation 2 + WWF Smack Down
спестете 26 лв! **749 лв.**
+ подарък 1 DVD филм и 10 безплатни DVD наема



PlayStation 2 + Metal Gear Solid 2
спестете 26 лв! **749 лв.**
+ подарък 1 DVD филм и 10 безплатни DVD наема



PlayStation 2 + State of Emergency
спестете 36 лв! **739 лв.**
+ подарък 1 DVD филм и 10 безплатни DVD наема



PlayStation 2 + World Rally Championship
спестете 26 лв! **749 лв.**
+ подарък 1 DVD филм и 10 безплатни DVD наема



GRAND THEFT AUTO III

Очевидно престъплението се заплаща. Изключително успешната и много противоречива поредица Grand Theft Auto навлиза в третото измерение на мрачния и брутален подземен свят на Либърти Сити. Предоставяйки ви абсолютно пълна свобода на действие, Grand Theft Auto 3 ви предлага тъмния и безмилостен престъпен свят на тепсия. От вас зависи дали ще имате куража да се възползвате.

77,00 лв. **2 ДИСКА** **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

WARCRAFT III

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **+ БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ** **69,95 лв.**

Без съмнение Warcaft III е най-очакваната игра за 2002 година. Успешната формула от Starcraft е доразвита с няколко нови ключови елемента, като крайният резултат е великолепна стратегическа игра. Застанете на страната тайнствените Нощни Елфи, зловещите Неживи, бруталните Орки и благородните Хора и поведете избраниците си в неравна битка срещу демоничните пълчища на Огнения Легион.

Безплатен неограничен интернет достъп (позволяващ on-line игра) до края на годината за всеки, закупил оригинално копие на WarCraft III.



НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ ЗАЛИ

С всеки закупени 6 броя WarCraft III получавате Hi-Fi слушалки Phillips.

DIE HARD NAKATOMI PLAZA

69,95 лв.

Отново имате възможност да влезете в ролята на Джон Макклейн – един от най-популярните холивудски екшън-герои. В Die Hard: Nakatomi Plaza ще станете свидетели на динамичен и реалистичен екшън, прокравяйки си път сред 40-те етажа на небостъргача на корпорацията Накатоми. Преследвайки терористи, залагащи бомби из сградата, или освобождавайки заложници на покрива, вие ще сте изправени срещу многобройни врагове, като единственият начин да оцелеете е да мислите трезво... и да поразсъждавате дали това е най-добрият начин да прекарате Коледа.





SOLIDER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELLIX

Soldier of Fortune 2, която е продължение на една от най-добрите игри на 2000-та година, предлага на играчите се потопят в един изключително реалистичен игрален свят с интригуваща история и с невероятната графика на Quake 3 енджина. Влезте в ролята на Джон Мулинс, военен консултант към свръхсекретна антитерористична организация. Ще трябва да изпълнявате най-различни мисии – от освобождаване на заложници и събиране на информация до фронтални атаки и покушения. Нивата в играта са направени така, че да удовлетворят най-различни стилове на игра. Можете да действате с по-грубия начин – с Калашник в ръка, а можете и с потайност да постигате целите си.

83,00 лв.

SPIDERMAN

Ухапан от генетично променен паяк, младият Питър Паркър ненадейно се сдобива със супер умения, сред който шесто чувство, предупреждаващо го за опасности, възможност да пълзи по стени и тавани и други. Влезте в костюма на току-що "родения" Спайдър-мен и се впуснете в битка със силите на злото в зашеметяващия 3D модел на Ню Йорк Сити. Пълзете, скачайте и хвърляйте мрежи сред висините на небостъргачите в търсене на престъпници и злодеи. Изправете се лице в лице във фантастични въздушни двубои срещу най-големия си враг – Зеления гоблин.

79,95 лв.

WWW.PULSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК)

бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25; пл.Славейков 1, магазин Music Fashion, тел.(02)981 31 96; базар малък ЦУМ, ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Еи Ти Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; Денонощни видеотеки ВИДЕОЕЛИТ; **[ВАРНА]** ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973 **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; **[БУРГАС]** Ви-Пет - ул. Патриарх Евтимий 113, тел (056) 803 045; **[ПЛЕВЕН]** бул.Русе 2, тел.(064)800 300; Плевен Стайл, тел. (064)800 533; **[ЛОВЕЧ]** бул.България 102,тел.(068)24 363; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822, **[СТ. ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел.(096)25 546



"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI